
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
www.joystick.fr
Joystick
Numéro 109 Novembre 1999
PLANESCAPE:TORMENT
Bêta-Test
Tests
Age of Empires II
Omikron The Nomad Soul
Pharaon
Freespace 2
Matos
nVidia GeForce 256
Neon 250
SB Live Platinum
Reportages
Ultima 9 Ultima Online 2 Nox
NUMÉRO 109 • NOVEMBRE 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH
T 2788 - 109 - 38,00 F
joystick Numéro 109 • 38 F
NOVEMBRE, EUH, BLEU
NOVEMBRE 1999 • 38 F
109
joystick
PLANESCAPE : TORMENT • AGE OF EMPIRES II • OMIKRON

Sommaire

JOYSTICK 109 • Novembre 1999

LES TESTS DU MOIS

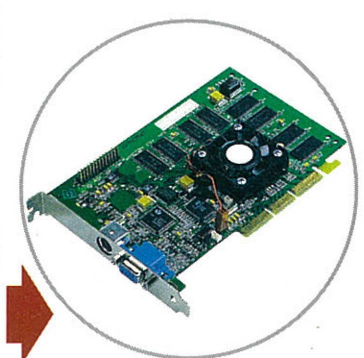
LES PREVIEWS DU MOIS

14 Super concours
On compte sur vous pour pulvériser le temps du tour sur la démo de Rally Championship Edition 2000. Dans cette éventualité, vous pourrez être l'un des heureux gagnants de notre concours.

54 Reportage
Oui, Wanda nous raconte tout sur Origin et les futurs Ultima : Ultima Ascension et Ultima Online 2. Toujours dans les jeux de rôle, un reportage sur le très beau NOX.



72 Tests
Depuis que Fishbone s'est pris de passion pour Nomad Soul, il se maquille en Ziggy Stardust, pour aller aux concerts de Bowie. Arctor et sa barbe fleurie ressemblaient déjà à Charlemagne, avant de tester Age of Empires II. Sans oublier d'autres jeux sympas du mois.



130 Matos
Une carte 3D en chasse une autre. Après le très court règne des TNT Ultra, voilà que la GeForce 256 vient prendre la relève. Comme tous les mois, l'actualité du matos et notre Top Hard pour monter une configuration adaptée à vos besoins.

146 Réseau
À l'occasion du bêta-test, nous levons le voile sur Asheron's Call, le jeu de rôle en ligne signé Microsoft. Half-Life continue de nous subjuguer avec de nouveaux mods.

166 Bêta-versions
Black Isle, les créateurs de Fallout, nous reviennent avec Planetscape Torment, une adaptation d'un monde de TSR qui n'aura pas laissé Kika de marbre. Quant à Flight Simulator 2000, les avis sont encore très partagés à la rédac'. Super, moyen, bof : jetez un œil pour vous faire une idée.





ET AUSSI...

JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Secrétaire : Laurence Geuffroy
COURRIER LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule, Ackboo
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivan le Fou, Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
RUBRIQUE MATOS : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)
ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de pub : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Rey
Promotion : Hélène Chemin

ABONNEMENT
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. Étranger : par bateau 339 F. Par avion : sur demande au 0155 63 34 15.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Photogravure CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse
Couverture : Planescape Torment © Interplay
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi que deux suppléments de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

Télématique 3615 Joystick, rédaction/animation : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution



LA SUITE...

- ...du meilleur jeu d'action de l'année 99 !
- ...du meilleur jeu multi-joueurs de l'année 99 !
- ...du jeu le plus innovant de l'année 99 !

L'HEURE DE VÉRITÉ



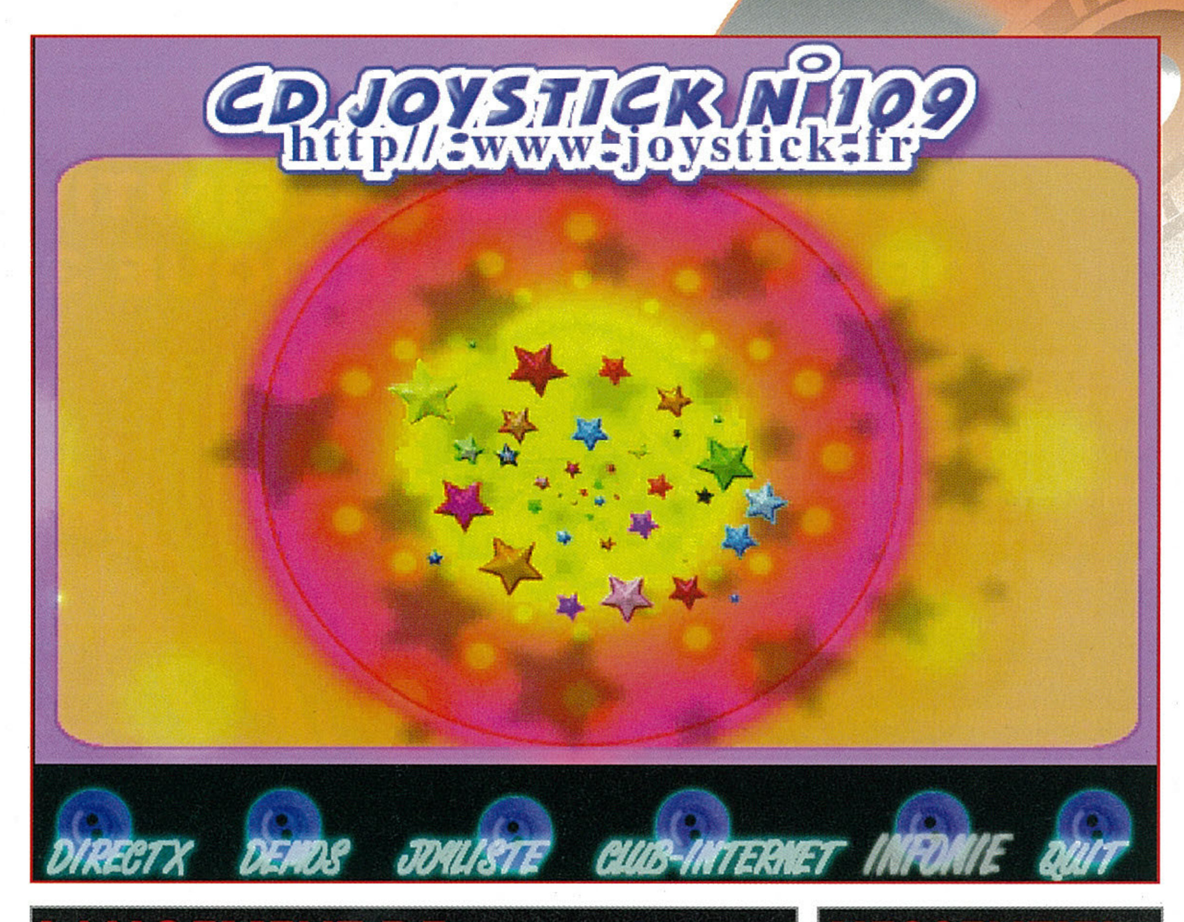




sommaire

Ce mois-ci... Primo, Fishbone, Gana & Co se sont éclatés pour vous concocter une interface « Boys Band » (les musiques sont trop puissantes !). Secundo, nous organisons, en partenariat avec Ubi Soft, un méga-concours autour de la démo de Rally 2000 Championship (des détails dans ce numéro p. 14 et 15). Faites le meilleur temps et gagnez un PC, des volants, des cartes 3D, des jeux Rally 2000 et des tas de goodies. Tertio, je n'ai pas mangé et j'ai faim. Audi, ou plutôt, quatro, (oui, elle est pourrie ma blague), nous vous offrons en exclu la démo du Canal Plus Classic Billard. Malheureusement, elle reste très limitée de par son manque de décors et de textures. Mais sachez que c'est un jeu excellent, pour peu que l'on aime le billard français. Enfin, il y aura un concours sur le Net avec un serveur Spécial billard.joystick.fr. sur le port 5000.

Lord Casque Noir
(Sommaire CD par Kika)



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip7.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants.

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6.1 : indispensable pour les jeux sous WIN95.
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX 7.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 7.0

cd-rom n°109



LES DÉMOS EXCLUSIVES

CLASSIC BILLARD

Genre : Simulation de billard français
Editeur : Canal+
Système : Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BILLARD et cliquez sur INSTALL.EXE.

REMARQUE :

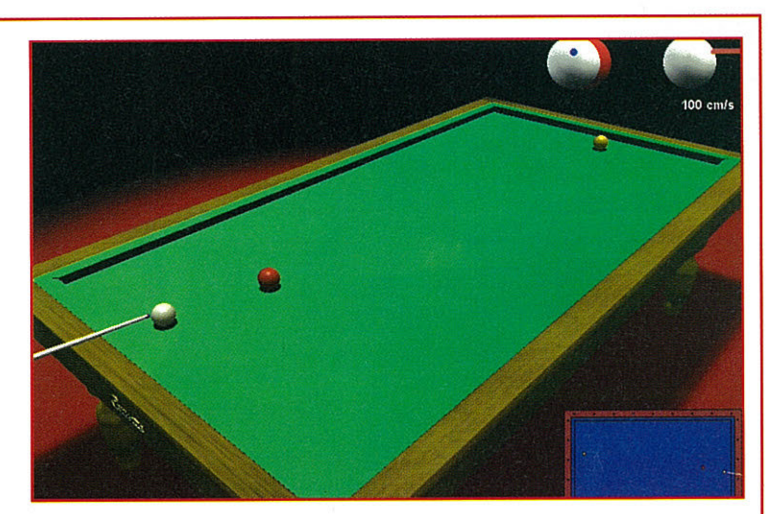
Nécessite l'installation de DirectX6.1.

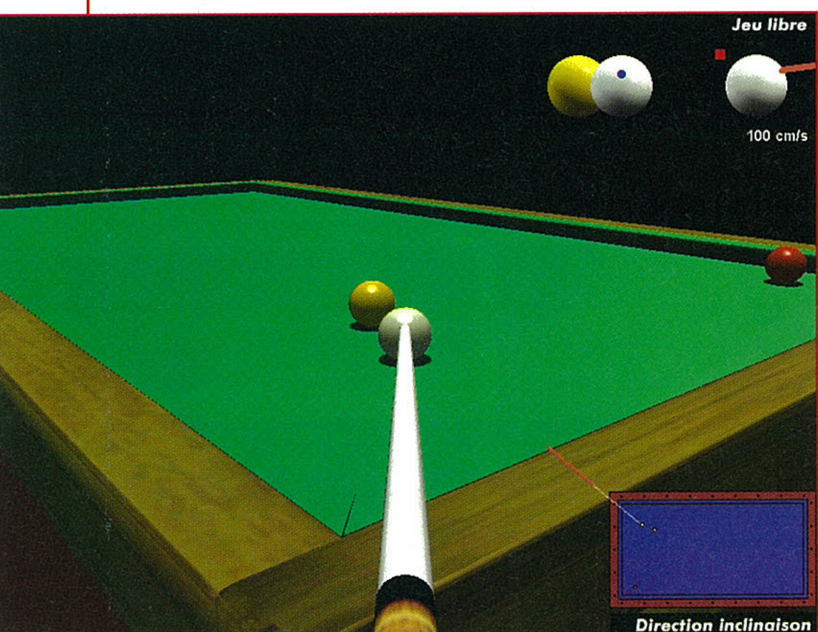
MODE D'EMPLOI :

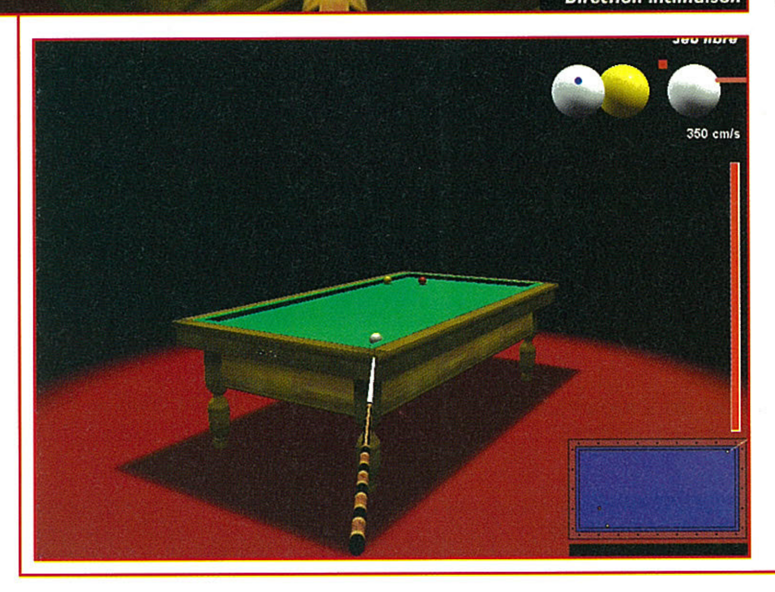
Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Canal+.
Pour inverser la souris Ctrl+U/Crtl+Y

CONFIG MINI :

PII 200, 32 Mo RAM.









LES DÉMOS EXCLUSIVES

RALLY 2000 CHAMPIONSHIP

Genre : Course
Editeur : Actualize
Système : Windows 95/98,

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RALLY2000 et cliquez sur RAL.EXE. Allez ensuite dans C:\JOYSTICK\RALLY99 et cliquez sur RAL.EXE.

REMARQUE :

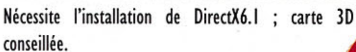
Nécessite l'installation de DirectX6.1 ; carte 3D conseillée.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Rally Championship Demo.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.





Participez au concours (voir p. 14 et 15)





UNREAL TOURNAMENT

Genre : Quake-like
Editeur : GT Interactive
Système : Windows 98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\UNREALT et cliquez sur UTDEMO338.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1 ; carte 3D conseillée.

MODE D'EMPLOI :

La démo se lance automatiquement.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.









SOUL REAVER

Genre : Action
Editeur : Eidos
Système : Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SOULREAVER et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

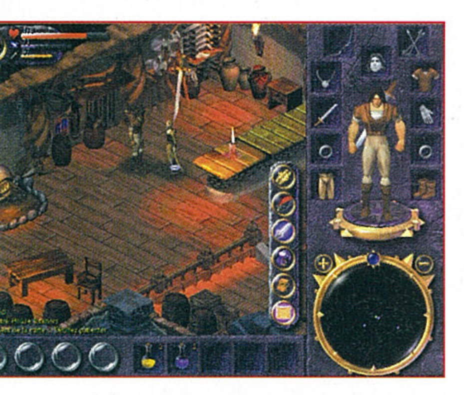
À partir du menu Démarrer, cliquez sur Eidos Interactive.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.



LES DÉMOS



GP500

Genre : Course de voitures
Editeur : Microprose
Système : Win95/98, Direct 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GP500 et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1 ; carte 3D conseillée.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microprose.

CONFIG MINI :

PII 300, 32 Mo RAM.



REVENANT

Genre : Rôle/action
Editeur : Eidos
Système : Win 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\REVENANT et cliquez sur REVENANT.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans C:\PROGRAM FILES\REVENANT DEMO\ et cliquez sur REVENANT.EXE.

CONFIG MINI :

PII 300, 32 Mo RAM.

MANKIND

Genre : Stratégie
Editeur : Cryo
Système : Win95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MANKIND et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Mankind.

CONFIG MINI :

PII 300, 32 Mo RAM.





PRINCE OF PERSIA 3D

Genre : Aventure/action
Editeur : Red Orb
Système : Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\-PRINCE3 et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Prince of Persia 3D Demo.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.

PHARAON

Genre : Sim City-like
Editeur : Sierra
Système: Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PHARAON et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

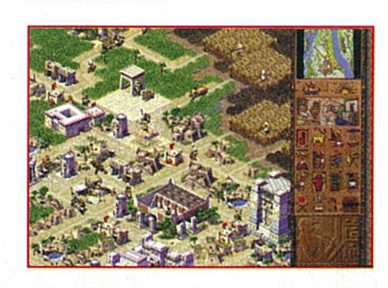
Nécessite l'installation de DirectX6.1.

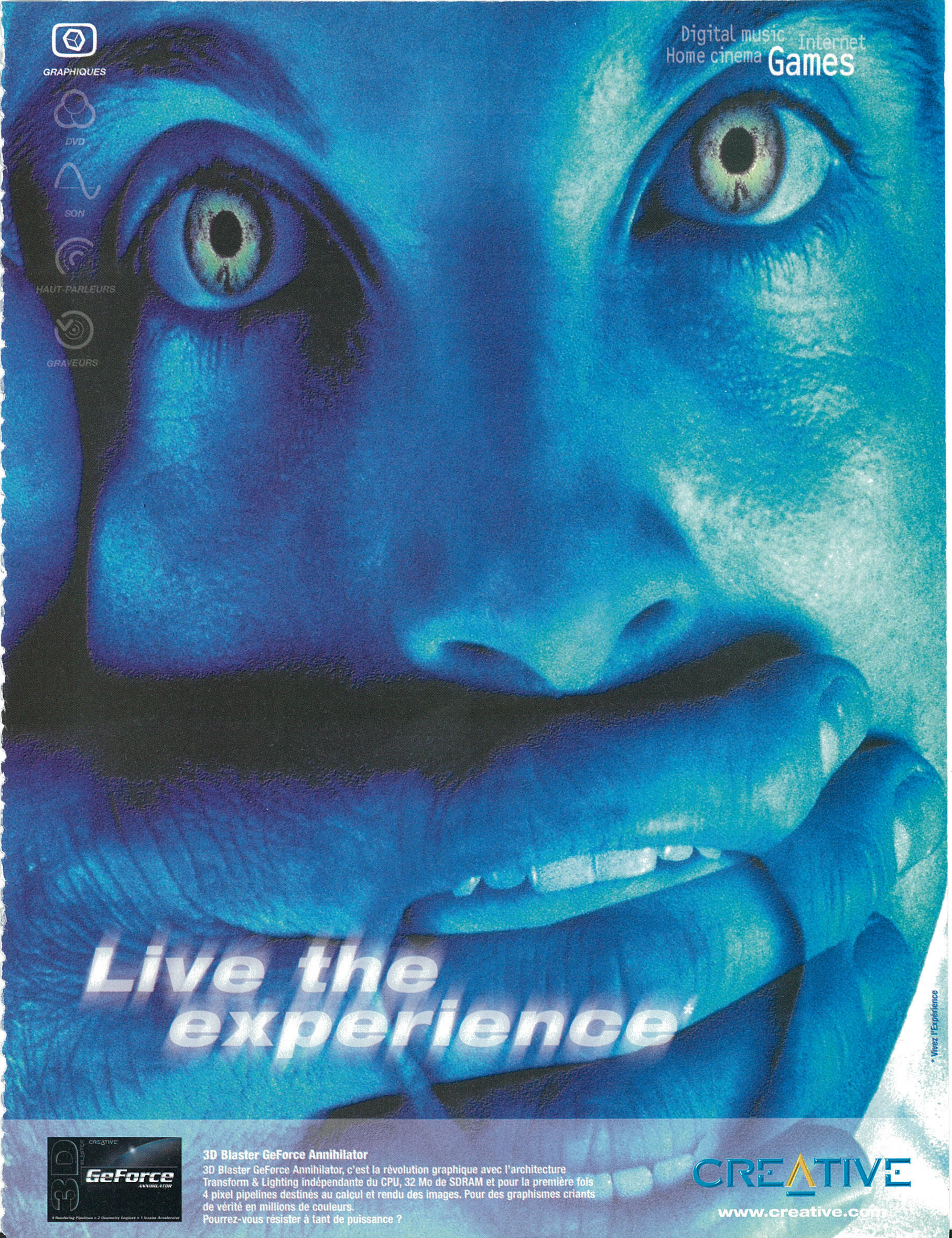
MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Sierra.

CONFIG MINI :

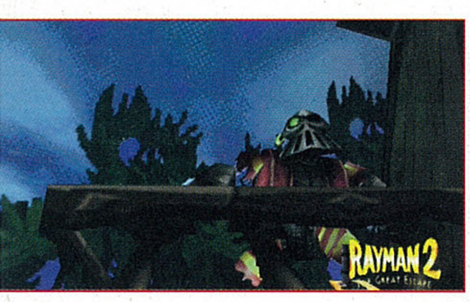
PII 300, 32 Mo RAM.




GRAPHIQUES
DVD
SON
HAUT-PARLEURS
GRAVEURS
Digital music
Internet
Home cinema
Games
Live the experience*
* Vivez l'Expérience
3D Blaster GeForce Annihilator
3D Blaster GeForce Annihilator, c'est la révolution graphique avec l'architecture Transform & Lighting indépendante du CPU, 32 Mo de SDRAM et pour la première fois 4 pixel pipelines destinés au calcul et rendu des images. Pour des graphismes criants de vérité en millions de couleurs.
Pourrez-vous résister à tant de puissance ?
3D BLASTER
CREATIVE
GeForce
ANNIHILATOR
4 Rendering Pipelines + 2 Geometry Engines = 1 Insane Accelerator
CREATIVE
www.creative.com



LES DÉMOS



RAYMAN 2

Genre : Plate-forme
Editeur : Ubi Soft
Système : Win95/98, Voodoo1,2

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RAYMAN2 et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1. Attention si la configuration graphique ne passe pas, choisissez l'option directX.

MODE D'EMPLOI :

À partir du menu Démarrer, cliquez sur Ubi Soft.

CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM.

E-JAY 2

Genre : Compositeur de Techno et House
Editeur : PXD Software
Système : Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EJAY et cliquez sur RAVE2.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Le jeu se lance automatiquement.

CONFIG MINI :

P 200, 32 Mo RAM.

CONTENU DU CD-ROM JOYSTICK N° 109

Certains fichiers ayant été ajoutés au dernier moment peuvent ne pas être présent dans cette liste.

Tout ce qu'il faut savoir :

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT+F4

LANCEMENT DE LA JOYSLIST

Cliquez sur le programme JOYLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu :

DIRECTX7.0 :

RÉPERTOIRE \DATA\DIRECT7
Cliquez sur DX70FRN.EXE

KIT DE CONNEXION INFONIE :

RÉPERTOIRE \DATA\INFONIE
Cliquez sur INFONIE.EXE

KIT DE CONNEXION CLUB-INTERNET :

RÉPERTOIRE \DATA\CLUBINTERNET
Cliquez sur INSTALLEUR.EXE

LES DÉMOS :

RÉPERTOIRE \DATA\DEMOS

Billard\Install.exe	Canal+ Classic Billard
E-Jay2\Rave2.exe	Rave E-Jay 2
GP500\Setup.exe	Grand Prix 500cc
Mankind\Setup.exe	Mankind
Prince3\Setup.exe	Prince of Persia 3D
Rally2000\Ral.exe	Rally 2000 Championship (concours)
Rayman2\Setup.exe	Rayman 2
Soulreaver\Setup.exe	Soul Reaver
UnrealT\utdemo338.exe	Uneral Tournament

TOUS LES AUTRES FICHIERS (PATCHES, CARTES 3D, PHARMACIE, MUSIQUE...) SE TROUVENT DANS LE DOSSIER SHAREWARES :

RÉPERTOIRE \DATA\SHAREWARES
Cartes 3D : Vous trouverez dans ce répertoire les derniers drivers pour cartes 3D les plus répandues, mais aussi :

Planetstate.exe	Économiseur d'écran 3D
Silex	Démo D3D de particules

LES PATCHES :

RÉPERTOIRE PATCHES

HomeworldPatch.exe	HomeWorld 1.03
kingpin_v121_patch.exe	KingPin 1.21
MW3V12FR.EXE	MechWarrior 3 1.2
OCPATCH2.EXE	Outcast 2.0
POP3Dpatch1.exe	Prince of Persia 3D 1.0
revolt_patch0916.zip	Re-Volt 1.1
rogueupd121.exe	Rogue Spear 1.21
SHKPATCH.EXE	System Shock 2
SINV106.EXE	Sin 1.06
TAK1x-20.EXE	Total Annihilation Kingdoms 2.0
TS113FR.EXE	Tiberian Sun 1.03
wz2100-update108.exe	Warzone 1.08

LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION :

RÉPERTOIRE COMMUNICATION

BPFTP115.EXE	Bullet Proof 1.15
cute3332b.exe	Cute FTP 3.3 beta
FreeStyleDubPC.exe	Banja
INSTMSIA.EXE	Popup Killer 1.7
MIRC561T.EXE	MIRC 5.61T
RW_049.EXE	Roger Wilco mark IC
SFSetup.exe	SmartFTP
Umap18a.zip	Umap 1.8a
XNEWS.ZIP	X-News 2.09.25

LE GRAPHISME :

RÉPERTOIRE GRAPHISME
Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran (non comprises dans la liste ci-dessous), ainsi que les sharewares suivants :

BARTheme.zip	Thème de bureau Jacques Villeneuve
DREVIL.ZIP	Thème de bureau Austin Powers 2
DSPERADO.ZIP	Thème de bureau Desperado
ICN32800.ZIP	Icon Control 8.01
IPHILE.ZIP	IconPhile 1.1.0
RESIDENT.EXE	Thème de bureau Resident Evil
SETUP7.EXE	Économiseur d'écran South Park
SHAG2.ZIP	Thème de bureau Austin Powers 2
VDE030.ZIP	Verona Desktop Enhancer 0.30 Beta
WBLIND10.ZIP	Windows Blind 1.0

LES JEUX :

RÉPERTOIRE JEUX

Bomber.exe	Un Bomberman multijoueur
BUBBLE.ZIP	Crystal Bubble
CasseTeteEval.exe	Casse-tête deluxe
Deathproof.zip	Map pour Half-Life
Djo1.zip	Maps pour Half-Life
hl_action-2_5.exe	Action Half-Life 2.5 bêta
hl_cs_b31.exe	Half-Life CounterStrike 3.1
Joys.zip	Cartes pour Ages of Empire
JUMBT085.ZIP	JumBot 0.85 pour Half-Life
RV3DSXPT.ZIP	Plug-In 3DSMax pour Re-Volt
Survive!.zip	Map pour Half-Life
Tarodivino2000.exe	TaroDivino 2000

LA MUSIQUE :

RÉPERTOIRE MUSIQUE

Amb10.zip	Musiques MODS
KAIN.ZIP	Musiques MODS
KAREL.ZIP	Musiques MODS
lyruni122.zip	Lyrics Universe plug-in Winamp
MP3Data.zip	MP3 Data
NAWAK.EXE	Skin pour Winamp
SONIQ120.EXE	Sonique 1.20
winamp25e.exe	Winamp 2.5e

LES UTILITAIRES :

RÉPERTOIRE UTILITAIRES

Aérocalculs.zip	Aéro Calculs 2.3
classfoot.zip	ClassFoot 3.5
MorseConv.zip	Morse Conv 1.0
PM4WIN9X.EXE	Partition Magic 4.0 Demo
Verbes.exe	Verbes irréguliers anglais
VTI.ZIP	Virtual Texas Instrument
WC32V401.ZIP	Windows Commander 4.01
XQXSET50.ZIP	X-Setup 5.0

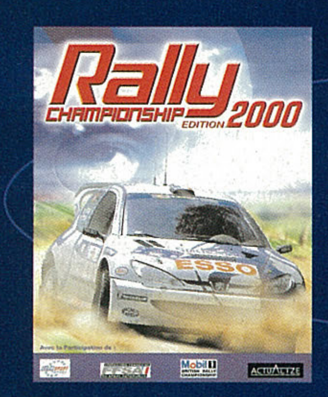
LA PHARMACIE :

RÉPERTOIRE PHARMACIE

hexedit1.zip	Éditeur Hexadécimal
rescue64.exe	WinRescue Windows 95
rescue81.exe	WinRescue Windows 98
setup32.exe	Anti Viral Toolkit Pro (anti-virus)
Update32.exe	Mise à jour d'A.V.P. (7/10/99)
winzip70.exe	Winzip 7.0

Concours Rally

Ubi Soft et Joystick vous



1er lot

1 PC Bower Pentium III 450
64 Mo de RAM
DVD Rom
Pack de 10 jeux ...
(valeur 12 000 F)
+ 1 jeu Rally Championship Edition 2000

Photo non contractuelle.



2ème et 3ème lot

1 Carte graphique MATROX Millennium G400 Max (valeur 1990 F)
+1 jeu Rally Championship Edition 2000

du 4ème au 6ème lot

1 Cartes graphique MATROX Millennium G400 32 Mo (valeur 1690 F)

du 7ème au 11ème lot 1 Volant MICROSOFT SideWinder Force Feedback Wheel (valeur 1290 F)

du 12ème au 21ème lot 1 Volant MICROSOFT SideWinder Precision Racing Wheel (valeur 690 F)

du 22ème au 28ème lot **1 jeu Rally Championship Edition 2000** (valeur 369 F)

du 29ème au 58ème lot 1 T-Shirt Rally Championship Edition 2000 (valeur 100 F)

du 59ème au 78ème lot 1 Casquette Rally Championship Edition 2000 (valeur 50 F)



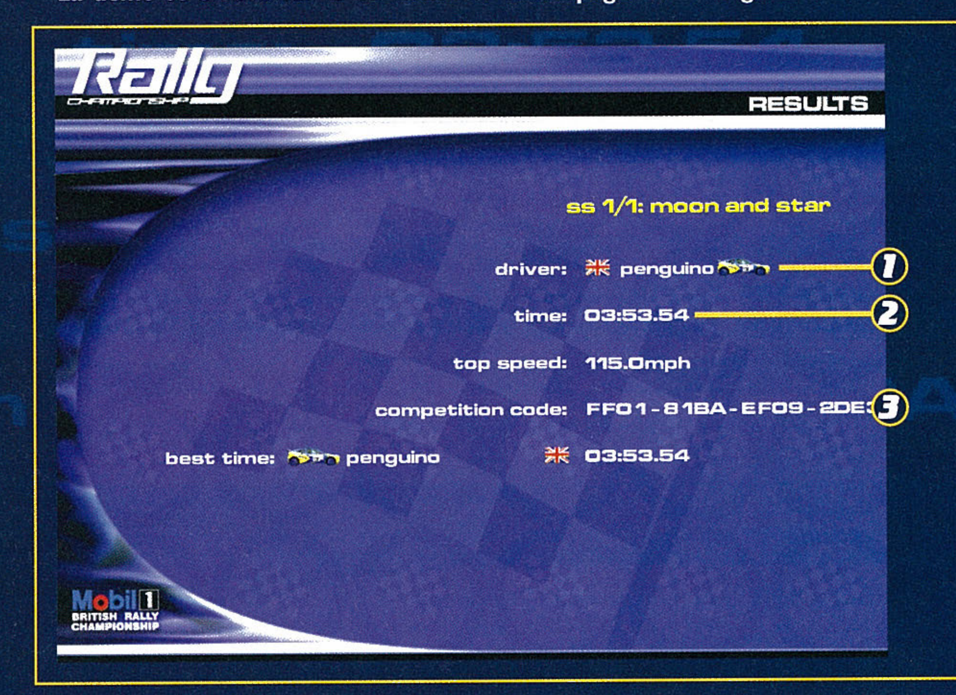
Rally 2000 Championship
(c) Europress/Actualize

Championship Edition 2000

mettent au défi !

Faites le meilleur temps dans la démo de Rally Championship Edition 2000* et gagnez l'un des nombreux lots

* La démo se trouve sur le CD-Rom 109 accompagnant le magazine.



Intallez et jouez à la démo de Rally Championship Edition 2000 présente en exclusivité sur le CD-Rom (n°109) de Joystick. A chaque fin de parcour, l'ordinateur vous délivrera un code. Notez sur une carte postale ou sur le bulletin de participation, votre nom (1), votre temps (2) et votre code (3) comme indiqué sur la capture d'écran donnée en exemple, puis renvoyez le tout à l'adresse suivante :

Ubi Soft France
concours Rally 2000/Joystick
28, rue armand carrel
BP40
93104 Montreuil-sous-Bois Cedex

Extrait du règlement :

Le règlement de ce jeu, sans obligation d'achat, est déposé chez Maître Krief, huissier de justice à Clichy (92110). Il est disponible sur simple demande en écrivant à : « Concours Rally 2000/Joystick », UBI SOFT, 28 rue Armand Carrel, BP40, 93104 Montreuil-sous-Bois Cedex (timbre remboursé, au tarif lent en vigueur, sur simple demande). Le timbre, pour l'envoi du bulletin de participation, peut être remboursé sur simple demande à la même adresse, au tarif lent en vigueur. En cas d'ex æquo, un tirage au sort, en présence de l'huissier, déterminera les gagnants. Un lot sera attribué par gagnant (même nom, même adresse). Jeu ouvert à toute personne habitant la France Métropolitaine. Conformément à la loi informatique et liberté n°78-17 du 09/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.















Bulletin de participation :

À renvoyer avant le 31 décembre 1999 minuit

Votre meilleur temps : _______________________
Votre nom dans le jeu : _______________________
Votre code : _______________________

Nom : _______________________
Prénom : _______________________
Adresse : _______________________
____
Code Postal : _______________________
Ville : _______________________
Age : _______________________
Téléphone (facultatif) : _______________________



Non, nous ne prenons pas de stagiaires. Ça doit être la saison des stages, car vous nous avez submergés de demandes. Navré, c'est tout petit chez Joystick. Moi-même je suis en train de taper ce texte dans le tiroir du bureau de Casque Noir pour être un peu au calme, assis sur un taille-crayon. Merci à tous ceux qui ont répondu à mon questionnaire sur les hotlines des providers. Malheureusement, vos avis divergent terriblement, pour des providers identiques, dans les mêmes régions. Impossible donc d'en tirer quoi que ce soit d'informatif... si ce n'est que, unique point de convergence, la hotline de Cybercâble est loin de vous satisfaire. Par mail et courrier papier, j'attends vos questions, réponses, critiques, demandes de conseils conjugaux aux adresses suivantes : Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. (Grand merci à Exxos le bouffeur de Mars.)

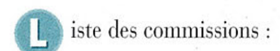
Pom2ter@Joystick.fr

Au Pacha Night

Souhaitant devenir une techno-pop star, j'aimerais bénéficier de vos conseils sur le matos nécessaire à ma future carrière : quelle carte acheter pour relier ma guitare à mon PC et avoir différents effets sonores ? Quels softs acheter pour bidouiller les sons, pour récupérer des tracks de CD et me faire des samples, pour composer des rythmiques pop rock, pour faire des morceaux technoïdes jungle et transe, et enfin pour mixer tout ça ? J'aurais également besoin d'un programme recréant tous les instruments que je n'ai pas (violon, flûte, piano, tout ça...). Dois-je me payer un synthé ou bien existe-t-il des softs émulant ces machines ? Et pis, un bon graveur pas trop cher aussi, pour me faire mes CD.

François Valéry

Liste des commissions :



- Pour bidouiller les sons : Wavelab (Steinberg) et SoundForge (Sonic Foundry)
- Pour récupérer les tracks : Audio Catalyst (c'en est un parmi beaucoup d'autres)
- Pour composer des rythmiques : un module pour Cubase VST qui vient de sortir et qui s'appelle LM4
- Faire des samples techno-transe-celtiques... : Rebirth 338 (Propeller Head)
- Pour mixer tout ça : Cubase VST, qui permet de charger des effets genre reverb chorus etc. sous forme de plugs-in DirectX compatibles avec Wavelab et SoundForge
- Pour relier votre guitare à votre PC, deux méthodes. La première peu onéreuse : une prise jack directement connectée à votre carte son. Autre solution, tellement plus chic : la carte Isis de Guillemot qui propose 8 entrées analogiques, 4 sorties analogiques ainsi qu'une entrée et une sortie optique
- Pour recréer des sons d'instruments, il vous faut un sampler virtuel. Giga Sampler est compatible avec les CD à sampler Akaï (une référence en banque de son). Mais Fishbone vous conseille d'investir dans un véritable synthétiseur avec lecteur d'échantillons, qui sera plus confortable à utiliser
- Pour le graveur : TEAC ou Plextor en SCSI. Utilisez des CD-Rom inscriptibles de marque (Philips ou TDK par exemple), qui s'avèrent plus fiables, pour une différence de prix minime.

Mes amitiés à votre banquier.

Miss Gratos

Pour aller sur Internet, j'utilise les mois d'abonnement gratuits proposés dans votre CD. Mon problème est que du coup, je change d'adresse e-mail tout le temps. On m'a parlé d'adresses e-mail gratuites. Pourriez-vous m'indiquer comment m'en procurer une ?

Elise S.

Voici une page francophone répertoriant un certain nombre de sites proposant des adresses mail gratuites www.legratuit.com/. On peut les classer en trois catégories :

Ceux qui proposent un mail gratuit, consultable par le Web. L'inscription se fait anonymement et est instantanée. L'avantage est que vous pouvez alors consulter votre courrier depuis n'importe quel poste de travail et dans n'importe quel pays ; dans un cyber café ou chez un ami. Inconvénients : ces pages sont lentes, encombrées de pub et bien moins pratiques à consulter qu'avec un logiciel dédié au mail.

Le second type de sites, propose justement ce que l'on appelle une adresse POP3 ; en clair, une adresse que vous pouvez consulter avec un logiciel tel qu'Outlook. Ces adresses apposeront, en échange de la gratuité de leur service, une discrète signature publicitaire à la fin de chacune de vos lettres.

Dernière catégorie, un peu particulière : les rerouteurs de courrier qui permettent de signer ses mails d'une adresse différente de votre adresse normale. Le principal intérêt est que certains de ces rerouteurs assurent un anonymat relatif (à condition de rester dans les limites de la loi).

Enfin, le risque en vous inscrivant sur ces sites, est de voir votre adresse s'ajouter à des mailing lists qui vous bombarderont dès lors d'annonces publicitaires. On vous demandera d'ailleurs à l'inscription, de remplir un questionnaire assez indiscret. Je vous conseille vivement de truquer les informations sensibles telles que vos noms et prénoms, votre adresse, etc.

Sous la couette

Je vous écris car j'ai un gros problème : mon mari est abonné à Joystick, et tous les mois c'est l'horreur. Ça commence vers le 25 du mois par « Y a du courrier ? », « Joystick est arrivé ? » et ça dure jusqu'à ce que Joystick arrive dans la boîte aux lettres. L'enfer ! Mais le pire, c'est le jour J. J'ai même inventé un proverbe : « Joystick dans la boîte aux lettres, que nenni sous la couette. »
Pouvez-vous m'aider ? D'autres personnes vivant la même situation peuvent-elles m'apporter un peu de réconfort ? Nous sommes le 24, le phénomène va bientôt recommencer... Help !

Catherine

Votre lettre nous a beaucoup touchés, et nous avons pris sur nous de désabonner votre mari à vie. De votre côté, faites quelques efforts ; les premiers jours de sevrage seront difficiles. Ponctuez par exemple vos rapports sexuels de paroles rassurantes et affectueuses. « Partie sauvegardée, mon amour », « Veuillez patienter pendant le chargement », « Êtes-vous sûr de vouloir quitter la partie ? Oui / Non ? » ou « Insérez le CD2 » feront parfaitement l'affaire.

Un complot

NDLR : Les deux CD du jeu X-Wing Alliance se trouvaient joints à la lettre suivante :

J'ai remarqué que ce jeu n'avait qu'une devanture, et pas d'ensemble. Ses deux CDs sont à mon avis un retour logique de leur boîte de production, cause, manque de moyen : inscription Sacem. Le rouge et noir ont si c'est des devantures un rapport certain avec les samples :

Je vous serais gré de bien vouloir vérifier le fait que ces CDs soient un jeu ou non. Si c'est une devanture, Star Wars en elle-même, c'est peut-être un contre pour attaquer la Sacem des États-Unis.

Vous, la Sacem, vous connaissez le système, moi aussi, c'est en tout cas de l'attaque ou de la contre-attaque, c'est donc à vérifier.

Joël G.

Après vérification, Joël, il s'agit bien d'une attaque de jeu et non d'une devanture en elle-même. Le rouge et le noir sont effectivement un retour logique des choses, cause, droits de Sacem, manque de sample.

L'attaque et la contre-attaque de la Sacem des États-Unis sont possibles, mais seront délicates à mener, cause, manque de sample. Gardez courage et tenez-nous au courant des développements de votre affaire malheureusement trop classique en ce moment. J'attends de vos nouvelles avec impatience.

Hop la la...

Des potes m'ont passé Starcraft en VO, et je suppose que Broodwar VF ne marchera pas avec. Donc ma question : où trouver Broodwar VO ?

Le plus pratique sera de commander le jeu par Internet. Je vous recommande www.outpost.com, dont nous n'avons jamais eu à nous plaindre, et qui propose même un « order tracking » : ils vous préviennent par mail quand votre jeu est parti, et vous pouvez ensuite suivre son trajet comme si que vous étiez avec lui dans le colis. Naturellement, il n'y a pas de trous pour respirer ; mais pas de panique, vous n'êtes pas vraiment dedans.

En réponse à votre Courrier des lecteurs du mois dernier, au sujet des pages Web pour updater ses drivers : je vous signale l'existence de http://updates.zdnet.com/ qui est gratuit, ne sonde pas le PC au niveau hard, mais analyse la base de registre et les fichiers déclarés installés dans celle-ci pour déterminer les mises à jour disponibles, avant de proposer de les télécharger.

Pierre A.

Merci de faire mon travail. Continuez comme ça et vous allez me faire virer.

Avec ELSA... êtes-vous réellement prêt à affronter la *GeFORCE 256* !

Inclus le jeu
"NEED FOR SPEED 4"
(Version complète)

ERAZOR™ X

Avec le nouveau processeur super-puissant NVIDIA GeFORCE 256, la carte graphique ELSA ERAZOR X repousse les limites actuelles des jeux sur PC !

Prix Public Conseillé
2290 FTTC

La carte ERAZOR X a été entièrement conçue pour offrir un affichage hyper-réaliste des scènes de jeux en 3D.

Véritable concentré de technologies, la carte ELSA ERAZOR X offre des performances extraordinaires : mémoire ultra-rapide de 32 Mo et RAMDAC cadencé à 350 Mhz, résolutions de 1920x1400 pixels en 16 millions de couleurs, technologie Microsoft DirectX 7 intégrée, 40 000 polygones par scène, nouveaux modules de transformation et d'éclairage ...

Fini les personnages non identifiables, les textures grossières, les nuages approximatifs ou le faux brouillard....La 3D prend enfin de nouvelles couleurs.

Et, combinée avec les lunettes ELSA 3D REVELATOR™, la carte ERAZOR X vous fera vivre la 3D comme aucune autre carte au monde !

Alors, vous ne pouvez plus attendre ? Installez la dernière version du jeu "NEED FOR SPEED 4" (version complète) offerte avec votre carte ERAZOR X, et découvrez le merveilleux monde de la 3D...

nVIDIA™
GeFORCE256™



Disponible chez votre revendeur habituel

Découvrez toutes les solutions ELSA sur le site www.elsa.com/france

PATCHES

Bob Arctor

Spécial Fly !

La qualité de Fly !, le concurrent direct de Flight Simulator, est telle que nombre d'amateurs se sont mis à développer des tas d'add-on gratos. Ainsi, on a pu voir apparaître ce mois-ci des avions, des scénarios, ou même d'autres utilitaires sur nos sites préférés. Pour les trouver, aucun problème : soit sur le FTP de Joystick dans le dossier Fly, soit à ces deux adresses : www.avsim.com, www.iflytri.com ou www.flightsim.com/fly/. Mais penchons-nous sur toutes ces choses de plus près. Un mot en passant sur les extensions commerciales : un pack gros porteur complet (747, 777) devrait bientôt voir le jour, avec des panels extraordinaires, des avions dûment modélisés, et une avionique en tout point conforme.

Utilitaires

GPS operational document

Peu de gens ont remarqué que les informations qui manquaient dans la documentation se trouvaient en format pdf (Acrobat Reader) dans le répertoire du jeu installé. Il en va ainsi de l'aide pour les communications radio, sur lesquelles le manuel fait une impasse complète. Sur le Web, Terminal Reality a réalisé un manuel complet réservé à l'utilisation du GPS. (www.iflytri.com)

English ATC files

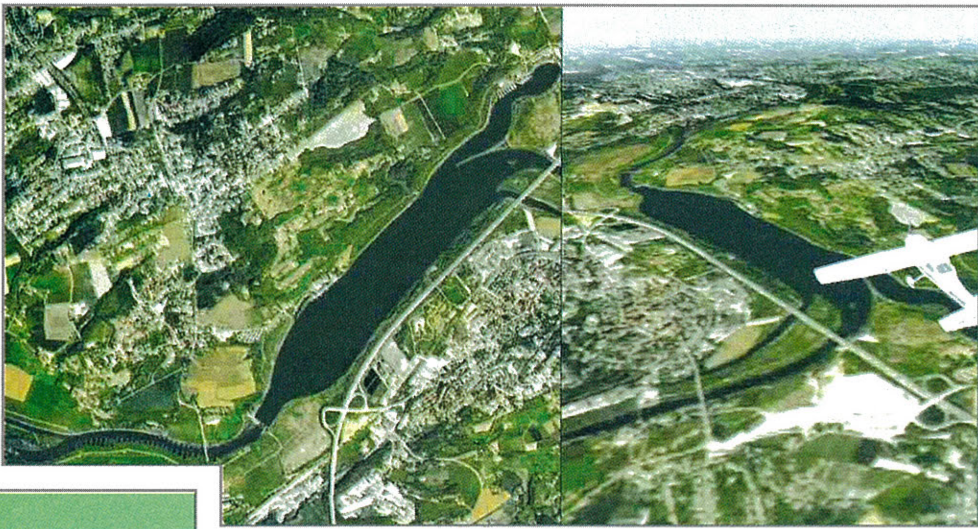
Sans être tout à fait une catastrophe, les voix françaises du contrôle aérien de Fly ! sont tout de même mal foutues. On y trouve quelques problèmes de traduction, mais aussi des intonations bizarres. Pour se replonger dans l'ambiance, on peut les remplacer par les voix en V.O. Une initiative que l'on souhaiterait voir plus souvent pour bien des jeux.

Cartes

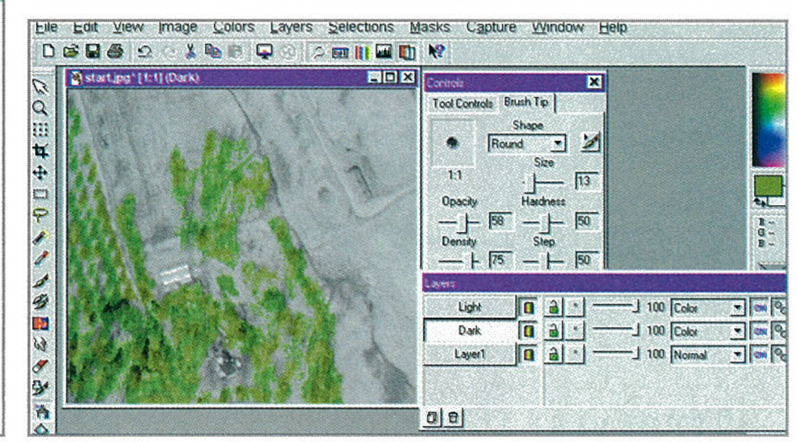
Les cartes Enroute n'existent que pour les régions américaines. En voilà donc qui couvrent les routes en haute altitude de l'Europe du Nord avec la Grande-Bretagne, la Belgique, l'Allemagne du nord, le Danemark, et quelques parties de la Pologne. Pour faire des trajets transatlantiques. (www.avsim.com)

Éditeur de scénarios

Terminal Reality a tenu ses promesses, et a sorti un éditeur de scénarios peu après la commercialisation du jeu en France. Son but est tout simplement de nous permettre de réaliser des parties du monde, des villes, des objets, et bien d'autres choses encore. Il faut avouer que dans sa première version, il ressemble drôlement à une usine à gaz, même si beaucoup de choses se font visuellement. Les principes de création de zones sont assez simples en théorie : tout d'abord, il faut récupérer une photo satellite de bonne résolution. Coup de bol, le site de Microsoft www.terraserver.com est justement là pour ça, même s'ils n'imaginaient certainement pas cette utilisation en le créant. Une fois un collage de quelques images de la zone réalisé, on l'importe sous l'éditeur de scénarios, qui se chargera de le découper en tiles. Grâce aux coordonnées géographiques, on fera correspondre deux points précis, histoire d'aligner l'un des aéroports de Fly ! à celui qui lui correspond sur la texture. Mais tout ceci demeure bien plat. Aussi, il est possible d'importer les DEM (points d'élévation digitaux) disponibles eux aussi sur le site de l'institut géographique américain et que l'on appliquera sur la carte pour disposer de reliefs en tous points conformes avec la réalité. La pratique est un poil difficile, mais en se baladant sur les forums dédiés de avsim.com, on pourra se débrouiller à plus ou moins brève échéance.



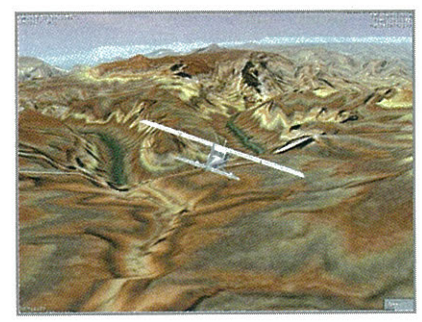




Scénarios

Avec l'arrivée l'éditeur, on voit déjà de nombreux scénarios faire leur apparition, venant ainsi compléter les zones hyperdétaillées de Fly ! Tous ceux-ci sans exception ont été réalisés à partir de photos satellite et de points d'élévation, atteignant ainsi un réalisme jamais vu. Pour le moment, ces scénarios en freeware sortent au rythme d'un toutes les semaines. Dans le best of des paysages, le scénario de San Diego figure parmi les plus beaux. On trouve aussi pêle-mêle la vallée du Delaware, une scène bien plus précise pour Los Angeles (à la rue près), le Grand Canyon, Orlando en Floride et l'indispensable Las Vegas. Côté Europe, on pourra bientôt admirer des paysages hollandais et une scène allemande : Ruhrgebiet.

Mais les scénarios ne sont pas les seuls : d'autres extensions corrigent et apportent des ILS, des textures, des bâtiments et des taxiways qui s'ajoutent aux aéroports mineurs auxquels ils font parfois cruellement défaut.









Patch 1.01.79

Depuis sa sortie, Fly ! a eu droit à une belle série de patches. Comme les meilleurs produits, ces derniers ne corrigent pas seulement les bugs inévitables dans un jeu aussi complexe, mais rajoutent bel et bien diverses options intéressantes. Voici donc les quelques améliorations et corrections du patch qui transforment Fly ! en version 1.01.79. disponible sur le F.T.P. de Joystick. Le hawker se voit maintenant doté d'un nouveau mode de pilote automatique. Mieux encore, ses fonctions s'affichent désormais sur le flight director. Les vents de surface peuvent désormais se paramétrer bien plus précisément, et les immatriculations des avions présents dans la zone s'affichent sur la carte vectorielle. Les appareils dirigés par l'ordinateur bénéficient d'un comportement plus précis et entament des plans de vol plus complexes. On constate aussi une amélioration des performances pour les cartes à base de Banshee ou de Voodoo 3, une augmentation du nombre de centres de contrôle aériens mondiaux, et j'en passe.

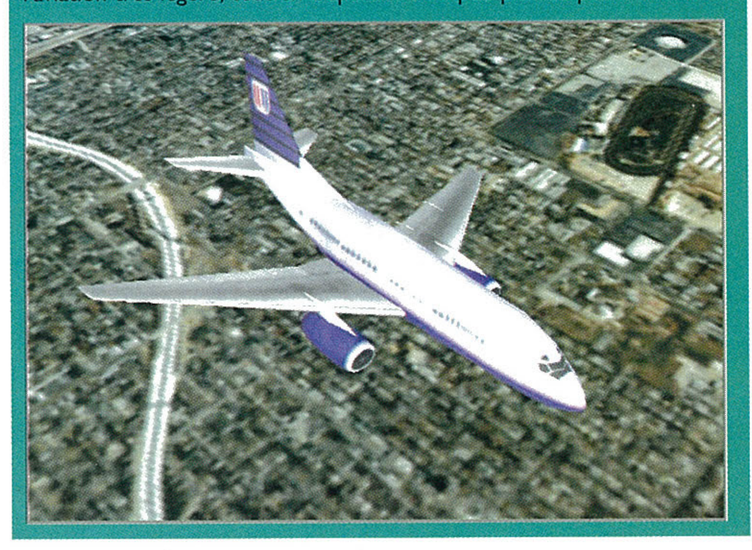
Quelques directions

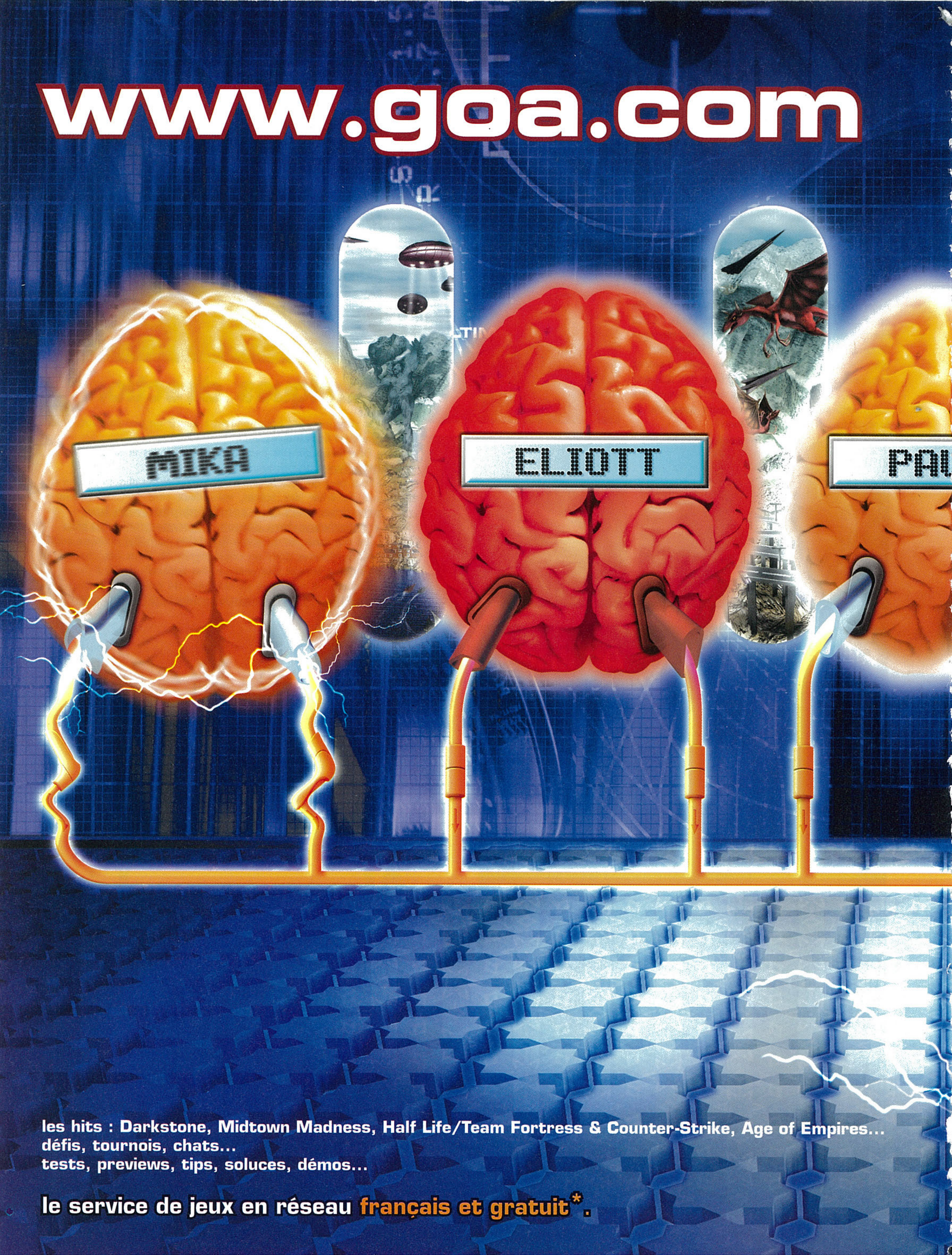
Les sites sur Fly ! commencent à fleurir un peu partout. Voici quelques liens intéressants.

- Pour ceux qui ont des problèmes avec les fichiers METAR : **http://www.iland.net/~schappel/**
- Pour ceux qui veulent apprendre à colorier des photos satellite en vue de créer des scènes, voici deux sites fort didactiques : **http://members.iglou.com/johnb/photopage.htm** et **http://www.vbmc.demon.nl/flyscenery/colortut.htm**
- Le site canadien du **www.flightsim.com/fly/** propose aussi de nombreuses docs en téléchargement, dont des check-list plus complètes et plus précises des appareils de Fly !
- On trouve une base de données de points d'élévation au **http://164.214.2.59/geospatial/products/DTED/dted.html**

Flotte United Airlines

Les avions commencent à faire leur apparition dans Fly ! Ainsi, sont déjà disponibles une flotte de gros porteurs composée d'un 777, d'un 737-500 et d'un 747. En fait, l'auteur du pack UA (United Airlines) s'est « contenté » de reprendre les modèles d'avions du trafic aérien, de les repeindre, et de leur donner un modèle de vol. Mais il faut avouer que ce coup d'essai s'est transformé en un coup de maître, notamment en ce qui concerne la réalisation du 737. Les cockpits attachés à ces avions sont en fait celui du hawker (qui remplit d'ailleurs parfaitement ce rôle côté avionique). Fort heureusement, à l'heure où j'écris ceci, les premiers panels devraient être disponibles. Les autres avions en cours de réalisation sont le Saab 340 et le Dash 8. Tous ces appareils s'installent en dix secondes en lâchant un fichier dans le répertoire Aircrafts. Les avions présents dans le jeu ont aussi été améliorés. On les trouve donc livrés avec de nouvelles textures, mais aussi avec de nouveau modèles de vol. Ainsi, le Cessna 172 sp est à conseiller à ceux qui veulent rester dans l'aviation très légère, tout en disposant d'un peu plus de performances.




www.goa.com
MIKA
ELIOTT
PAU
les hits : Darkstone, Midtown Madness, Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Age of Empires...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...
le service de jeux en réseau français et gratuit*.


ULO
TOM
GAME OVER
LAURA
GOA
les joueurs font la loi
GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869 - * hors coûts de communication locale



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Vous vous rappelez de l'édito du n° 107 ? Vous savez, celui où j'émettais quelques réserves sur la déferlante de jeux « militaristes ». Du coup, je reviens là-dessus. Ben, oui, c'est fabuleux les jeux vidéo. Ben non, je n'ai pas envie d'accueillir tous les jeux à bras ouverts. Les censeurs représentent un danger pour la démocratie, mais le manque de réflexion tout autant. Alors, à vous lecteur, toujours prêt à hurler au complot, à soupçonner quelques manigances des grands de ce monde (Microsoft, France Telecom, la C.I.A., vos voisins), je fais remarquer (voir p. 27 news Falcon 4.007) que Gilman Louie, anciennement chez Microprose, vient de créer une boîte qui cherchera, pour le compte de la C.I.A., à tirer parti des nouvelles technologies. Vous savez, ces technologies qui permettent, par exemple, à la NSA d'écouter les communications téléphoniques et de lire, si besoin est, les mails du monde entier (voir également news Big Browser). Dans le genre : complot et manigance... Le rapport avec le sujet ? Le voici : il y a quelques années, on a assisté à un rapprochement des industries du jeu vidéo, de la musique et du cinéma. Cette tentative de créer une « industrie des loisirs » était plutôt logique, même si les résultats en termes ludiques ne furent pas toujours très intéressants. Et maintenant, trois infos : vous savez que Jane's fait des jeux vidéo et les fiches techniques de l'armée américaine. Vous savez également que Sonalysts fait des jeux, des sonars de sous-marins et des clips vidéo. Ce que vous ne savez peut-être pas, en revanche, c'est que l'outil préféré des services de renseignements du monde entier est le recoupement des informations. Donc, je recoupe Gilman Louie, Solalysts et Jane's. Vous voyez où ça nous entraîne ? C'est chouette les jeux, mais désolé, je ne suis pas pressé de connaître le résultat sur la démocratie d'un mariage entre le loisir, l'armement et l'espionnage des populations par un État. Vous me trouvez parano ? J'espère que vous avez raison.

Cyrille Baron



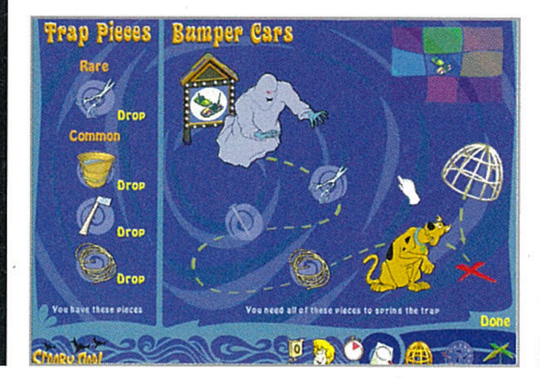
Mechwarrior III se fend d'un add-on



Un add-on à Mechwarrior III devrait sortir d'ici la fin de l'année. Il s'appelle Pirate Moon et proposera au joueur, c'est-à-dire vous, une trentaine de missions supplémentaires, de nouvelles armes, et de nouveaux gros robots qui font bziii, bup bup et blang blang quand ils marchent. Ah oui, les programmeurs vont aussi un peu améliorer le moteur 3D, avec en particulier un effet de brouillard, et le moteur d'I.A. Voilà, que dire d'autre à part « orgafluchturiflugrolutonadirabuBangBang » ?

Qu'est-ce qu'il était con, CE CHIEN !

C'est trop cool d'être suffisamment vieux pour se rappeler des « Visiteurs du Mercredi », émission de Christophe Izard, que je regardais d'un œil enfantin. Vers la fin de l'après-midi, c'est-à-dire autour de 16h30, il y avait plein de dessins animés à la suite, et vachement longs : ils faisaient au moins un quart d'heure ! Et à cette époque, Dorothée n'existait pas, et TF1 était une chaîne publique. Il y avait même pas de pub pour couper les dessins animés. C'est donc plein d'émotion que je vois Scoubidou, le chien le plus stupide des États-Unis, débarquer sur les bécanes d'aujourd'hui. On y retrouvera tous les protagonistes de cette série, si représentative de cette Amérique lointaine et supérieure de l'ère Nixon et Carter, enrichie au maïs et au chewing-gum. Connaissant la richesse des scénarios de la Anah Barbera, qui produisait cette clique de dessins animés à la musique répétitive et aux bruitages quelconques, on s'attend à quelque chose de vraiment marrant... Si, si !



ECTS (SUITE ET FIN)

Juste avant le salon de l'ECTS, nous vous avions demandé d'élire les trois meilleurs jeux de l'année. Comme promis, nous récompensons un lecteur par tirage au sort. L'heureux gagnant s'appelle donc Jérôme B. habitant du Vernet. Il gagne le jeu de son choix, à savoir Homeworld. Et voilà !



site Le nouveau bô de nous

L'hiver arrive. Bientôt, comme tout nerdz bien constitué, il va falloir penser à hiberner. Entendez par là, mettre le chauffage, sortir une bouteille de soda qui fait grossir, commander une pizza, allumer son PC et plonger dans le cyberbordel. Tiens, une suggestion : si vous n'êtes pas allé sur le site récemment, sachez qu'il y a pas mal de neuf nouveau plus mieux. Des news sont postées tous les jours, désormais illustrées par Didier « pingouinman » Couly. Une nouvelle rubrique serveur est apparue fin septembre, avec au programme : un système de réservation de serveur pour les clans sur Half-Life, Team Fortress Classic, Counterstrike, Quake 2 et la plupart de ses mods ainsi que sur Quake 3 test. Vous découvrirez également quelques nouveaux serveurs comme Tetrinet ou les serveurs de Canal+ Classic Billard (démo et jeu complet). Nous avons relancé un serveur Kali, pour voir si ce système multijoueur est vraiment mort. Deux petits outils sont maintenant supportés sur notre site : un serveur Roger Wilco permet à tous les joueurs de discuter en vocal pendant les parties, et l'installation de Gamelink permet d'assurer les connexions aux serveurs directement depuis nos pages Web. Voilà, voilà. Sinon plein d'autres projets sont en cours dont de nouvelles statistiques et un classement des joueurs. Ça arrive bientôt, le temps que Fraggle apprenne un nouveau truc compliqué et que David râle un peu, puis nous mette cela en page proprement.

THÉRAPIE

À Hong Kong, une femme d'une quarantaine d'année s'est acheté, pour un montant de près de 100 000 F, des pilules supposées guérir du bug de l'an 2 000. La femme ignorait qu'il concernait un problème informatique, et pensait qu'il s'agissait d'une maladie. C'est pratique les news qui se passent à Hong Kong, parce que personne ne peut les vérifier.

Moins vierge, du coup

C'est à grands coups de renard que Titus vient de se taper Virgin. Non, ce n'est pas une blague, et c'est vraiment un coup de renard. Non content de s'être tapé Interplay auparavant, Titus a vu sa part d'actionnariat passer dans un premier temps à 43,9 % chez Virgin. Passer à 50,1 %, et être ainsi majoritaire chez Virgin fut un jeu d'enfant. Les réactions sont assez rigolotes : ça va de la tête d'incrédule de Bob Arctor à la déclaration fabuleuse de Bilotta, sous-directeur de Virgin : « Stratégiquement, cette voie nous apportera plus de chiffre d'affaires. »



Ouvrier de la MATRICE

Les laboratoires de Boeing sont en train de tester par ordinateur le prototype du Joint Strike Fighter (l'avion multirôle censé remplacer 80 % des appareils dans les corps d'armée américains d'ici sept ans). Quand je dis tester, ce n'est pas concevoir l'aérodynamisme de l'avion sur autocad, ni non plus réaliser un simple simulateur de vol pour le qualifier, mais bel et bien de le construire et de l'assembler pièce par pièce dans un immense hangar virtuel, avec des petits bonshommes représentant les ingénieurs en train de bosser dessus. Je me plais à imaginer les gars dans le monde réel : entassés à douze, casque de réalité virtuel sur la tronche, dans une pièce puant la clope et le rat mort, à se lancer des « Allez, fait un homerun avec ton porte-avions, Gary !! » ou « Quelle est la lopette qui a posé un missile entre mon cul et ma chaise ?! ».



FAMILLES DE CHINE

Descente de police chez un distributeur chinois de CD-Rom et saisie de 10 000 jeux. Il s'agissait de programmes taiwanais au contenu politique qui ne suivait pas à proprement parler les grandes lignes du parti. Quelques titres : « Écrabouillez l'invasion chinoise » et «Taiwan, défendez les eaux territoriales contre les Chinois ». Une lourde amende a sanctionné le distributeur. Quant au développeur, soupçonné d'être taiwanais (dieu, que les Chinois sont rusés), il a jusqu'à présent réussi à préserver son anonymat. Grand bien lui fasse. Le contrevenant risque une peine terrible. Beaucoup de peine même.

Ne vous laissez pas distancer !

Les développeurs de jeux vidéo et de divertissements interactifs évoluent dans un secteur en mutation permanente. La récente explosion dans le domaine des bandes passantes, alliée à l'émergence des réseaux de diffusion à haut débit, ouvre aux développeurs de nouveaux horizons. Aujourd'hui plus que jamais, c'est le contenu qui définit la cadence. Voilà pourquoi vous devez être présents au Milia 2000.

Tout en restant l'événement international du développement de contenus et des nouvelles technologies de distribution, le Milia est la seule manifestation qui vous permet de rencontrer les plus grands éditeurs du monde, ainsi que les responsables des réseaux à large bande, des télécommunications, des services en ligne et de la télévision interactive. Concrètement, le MILIA est le meilleur endroit pour identifier de nouvelles opportunités et le moyen le plus direct de conclure des partenariats clé.

www.milia.com

milia 2000

Le marché international des contenus interactifs

Milia 2000, pour conserver votre avance

SIEGE SOCIAL : FRANCE ET RESTE DU MONDE, CONTACTEZ ANNE-MARIE PARENT, TÉL : 33 (0) 1 4190 4480 - FAX : 33 (0) 1 4190 4470
ROYAUME-UNI ET AUSTRALIE, CONTACTEZ TED BARACOS, TÉL : 44 (0) 20 7528 0086 - FAX : 44 (0) 20 7895 0949
ETATS-UNIS ET AMERIQUE DU SUD, CONTACTEZ PATRICK LYNCH, TÉL : (212) 370 7470 - FAX : (212) 370 7471
ALLEMAGNE, AUTRICHE, SUISSE, EUROPE DE L'EST, CONTACTEZ CORNELIA MUCH, TÉL : 49 (0) 7631 17680 - FAX : 49 (0) 7631 176823
JAPON, CONTACTEZ LILI ONO, TÉL : 81 (3) 3542 3114 - FAX : 81 (3) 3542 3115,
ASIE-PACIFIQUE, CONTACTEZ MIRKO WHITFIELD, TÉL : 852/2965 1618 - FAX : 852/2507 5186

Dites-nous Tout...
et gagnez le jeu de votre choix

Vous aimez Joystick ? Et les pingouins, vous aimez les pingouins ? Et les sondages ? Vous l'aurez compris, voici venu le temps de vous exprimer, à l'aide de petites croix dans des cases. Oui, comme au Loto. Pour que la ressemblance soit encore plus parfaite, on tirera cinq questionnaires au hasard, qui recevront le jeu de leur choix. Enfin, les gens, pas le questionnaire.

VOUS ET JOYSTICK

1 Depuis quand lisez-vous Joystick ?
- ☐ Moins d'un an
- ☐ Depuis 1 à 2 ans
- ☐ Depuis 3 à 4 ans
- ☐ Depuis plus de quatre ans
- ☐ Depuis sa création

2 À quelle fréquence lisez-vous Joystick ?
- ☐ Tous les mois
- ☐ 6 à 10 fois par an
- ☐ Moins de 6 fois par an
- ☐ C'est la première fois (Hello !)

3 En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joystick ?
- ☐ Aucune
- ☐ Une
- ☐ Deux
- ☐ Trois ou plus

4 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous à Joystick ?
.../20

5 Par rapport à il y a un an, lisez-vous Joystick
- ☐ Avec plus d'intérêt
- ☐ Avec moins d'intérêt
- ☐ Avec autant d'intérêt

6 Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de Joystick ?
- ☐ Je suis abonné
- ☐ Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux
- ☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
- ☐ Un ami me l'a prêté ou donné
- ☐ D'une autre façon

7 Ce numéro de Joystick, vous l'avez :
- ☐ Lu en entier ou presque
- ☐ Lu en partie
- ☐ Survolé
- ☐ Pas lu

8 Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de Joystick ?

	Page	Vous avez lu En entier	En partie	Survolé	Pas lu	Note
Sommaire CD	3	☐	☐	☐	☐	.../20
Courrier des lecteurs	16	☐	☐	☐	☐	.../20
News	22	☐	☐	☐	☐	.../20
Quoi de Neuf ?	52	☐	☐	☐	☐	.../20
Reportage	54	☐	☐	☐	☐	.../20
Top rédaction	70	☐	☐	☐	☐	.../20
Tests	72	☐	☐	☐	☐	.../20
Tests brefs	126	☐	☐	☐	☐	.../20
Budget	127	☐	☐	☐	☐	.../20
Réseau	146	☐	☐	☐	☐	.../20
Pas net	150	☐	☐	☐	☐	.../20
Matos	130	☐	☐	☐	☐	.../20
Delco	144	☐	☐	☐	☐	.../20
Bêta version	166	☐	☐	☐	☐	.../20
Previews	176	☐	☐	☐	☐	.../20
Loisirs	208	☐	☐	☐	☐	.../20
P.A.	210	☐	☐	☐	☐	.../20

9 Trouvez-vous que les notes des tests de Joystick sont
- ☐ Trop dures ☐ Trop cool
- ☐ Juste comme il faut, pile-poil

10 En général, êtes-vous d'accord avec les tests de Joystick ?
- ☐ Oui, toujours ☐ Oui à 80 %
- ☐ Une fois sur deux ☐ Rarement

11 Trouvez-vous que l'information donnée par Joystick est
- ☐ Fiable ☐ Peu fiable

12 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous au CD-Rom de Joystick ? .../20

13 Comment trouvez-vous la nouvelle interface ?
- ☐ Mieux ☐ Moins bien ☐ Identique

14 En général, éprouvez-vous des difficultés à utiliser le CD-Rom de Joystick ?
- ☐ oui ☐ non

15 Que pensez-vous des différentes rubriques du CD-Rom de ce numéro ?

J'aime	Beaucoup	Peu	Pas du tout
Démo	☐	☐	☐
Cartes 3D	☐	☐	☐
Patches	☐	☐	☐
Pharmacie	☐	☐	☐
Communication	☐	☐	☐
Graphisme	☐	☐	☐
Musique	☐	☐	☐
Utilitaires	☐	☐	☐
Jeux	☐	☐	☐
Vidéo	☐	☐	☐
Supplément Soluces	☐	☐	☐

16 En général, trouvez-vous que les solutions données par le supplément Soluces sont
- ☐ Fiables ☐ Peu fiables

17 Vous vous connectez sur le 36 15 Joystick
- ☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

Note .../20

18 Vous vous connectez sur le 36 15 Cheat
- ☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

Note .../20

19 En matière de jeux vidéo, qu'espérez-vous trouver sur minitel ?
- ☐ Des soluces et astuces ☐ Des concours
- ☐ Des infos ☐ Des dialogues
- ☐ Vous n'allez pas sur minitel

20 Allez-vous sur le Web Joystick (www.joystick.fr)
- ☐ Régulièrement ☐ Parfois ☐ Jamais

Note .../20

21 Quelles sont vos rubriques préférées sur le site de Joystick ?

J'aime	Beaucoup	Un peu	Pas du tout
Les news	☐	☐	☐
Les softs	☐	☐	☐
Les serveurs	☐	☐	☐
Le forum	☐	☐	☐

VOTRE ÉQUIPEMENT

22 Quelle est votre configuration ?
- ☐ Pentium 166 à 200 ou K6
- ☐ Pentium II 233 à 300
- ☐ Pentium II 333 à 450
- ☐ Pentium III
- ☐ Celeron

23 Quelle configuration comptez-vous acquérir dans les six mois ?
- ☐ Pentium III ☐ AMD Athlon (K7)
- ☐ Celeron ☐ Macintosh
- ☐ Autre

24 Votre PC est de marque
- ☐ Compaq ☐ IBM
- ☐ HP ☐ Nec
- ☐ Dell ☐ Gateway
- ☐ Cibox ☐ Packard Bell
- ☐ Autre marque ☐ Sans marque (Assembleur)

25 Il a été acheté
- ☐ Dans une chaîne spécialisée (Fnac...)
- ☐ En hypermarché
- ☐ Dans une boutique spécialisée
- ☐ Par vente directe (Dell, Gateway, Nec...)
- ☐ Par un autre moyen

26 À quelle fréquence remplacez-vous complètement votre configuration ?
- ☐ Plusieurs fois par an ☐ Tous les ans
- ☐ Tous les deux ans ☐ Tous les 3 ans
- ☐ Moins souvent ☐ Jamais : j'upgrade par petites touches

27 Quelle est la mémoire vive actuelle de votre ordinateur ?
- ☐ 32 Mo ☐ 64 Mo ☐ 128 Mo ou plus

28 Vous possédez un écran
- ☐ 15 pouces ☐ 17 pouces ☐ 19 ou plus

29 **Vous prévoyez d'acheter un écran dans les 6 prochains mois**
- ☐ 17 pouces ☐ 19 pouces ou plus ☐ Non

30 **Votre PC est-il overclocké**
- ☐ Oui ☐ Non

31 **Quel système d'exploitation utilisez-vous ?**
- ☐ Windows 98 ☐ Windows 2000 beta
- ☐ Windows NT ☐ Linux
- ☐ Autre

32 **Quelle carte 3D possédez-vous ?**
- ☐ 3dfx Voodoo 1 ☐ 3dfx Voodoo 2
- ☐ 3dfx Voodoo 3 ☐ Ati Rage 128
- ☐ Nvidia Riva TNT2 ou TNT 2 Ultra
- ☐ Matrox G200
- ☐ Matrox G400 ou G400 Max
- ☐ S3 Savage 3D ou Savage4

33 **Quelle carte 3D comptez-vous acquérir dans les six prochains mois ?**
- ☐ Nvidia Riva TNT 2 ultra ☐ Nvidia GeForce256
- ☐ S3 Savage 2000 ☐ 3dfx Voodoo 3
- ☐ 3dfx « Napalm » ☐ Matrox G400 Max
- ☐ Aucune

34 **Possédez-vous un modem ?**
- ☐ Oui ☐ Non
- ☐ je compte en acquérir un dans les six prochains mois

35 **Possédez-vous un graveur de CD-Rom ?**
- ☐ Oui ☐ Non
- ☐ je compte en acquérir un dans les six prochains mois

36 **Possédez-vous un lecteur DVD-Rom ?**
- ☐ Oui ☐ Non
- ☐ je compte en acquérir un dans les six prochains mois

37 **Possédez-vous une connexion Internet à la maison ?**
- ☐ Non, je ne me connecte pas à Internet
- ☐ Oui, par modem ☐ Oui, par Numéris
- ☐ Oui, par le câble ☐ Je me connecte sur un lieu public (fac...)

38 **Si vous êtes connecté à Internet par le téléphone, quel est votre provider Internet ?**
- ☐ AOL ☐ Club Internet
- ☐ Infonie ☐ Wanadoo
- ☐ Un provider gratuit (Free, Freesurf, Libertysurf...)
- ☐ Autre

39 **Jouez-vous en réseau ?**
- ☐ Chez moi, en réseau local ☐ Sur Internet
- ☐ Dans une salle de jeux

40 **Êtes-vous ou étiez-vous abonné à un jeu persistant ?**
- ☐ Ultima on Line ☐ Everquest
- ☐ Meridian 59 ☐ Un autre jeu persistant
- ☐ Non, mais je m'y intéresse
- ☐ Non, et ça me ne m'intéresse pas

41 **Achetez-vous en ligne ?**

	Parfois	Souvent	Jamais
Jeux	☐	☐	☐
DVD	☐	☐	☐
CD audio	☐	☐	☐
Livres	☐	☐	☐
Autre	☐	☐	☐

42 **Depuis combien de temps jouez-vous sur micro ?**
- ☐ Depuis moins d'un an ☐ De 1 à 2 ans
- ☐ De 3 à 4 ans ☐ Plus de 4 ans

43 **Vous utilisez régulièrement en plus de votre PC...**
- ☐ Une PlayStation ☐ Une Dreamcast
- ☐ Une Saturn ☐ Une Nintendo 64
- ☐ Une Game Boy ☐ Une Neo Geo pocket
- ☐ Une autre console ☐ Aucune console

VOS LOISIRS

44 **Combien de jeux PC possédez-vous ?**

----

45 **Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?**

----

46 **Quels types de jeux préférez-vous ?**

J'aime	Beaucoup	Peu	Pas du tout
Jeux d'aventure (Atlantis...)	☐	☐	☐
Jeux de rôle (Fallout...)	☐	☐	☐
Stratégie en temps réel (C&C...)	☐	☐	☐
Wargame (SSI...)	☐	☐	☐
Tactique/action (Battlezone...)	☐	☐	☐
Course (Monaco GP...)	☐	☐	☐
Quake-like (Quake...)	☐	☐	☐
Simulations de vol	☐	☐	☐
Autres simulations	☐	☐	☐
Jeux de sport	☐	☐	☐
Jeux de plate-forme	☐	☐	☐

47 **À quelle fréquence achetez-vous des jeux ?**
- ☐ Au moins une fois par semaine
- ☐ Au moins une fois par mois
- ☐ Au moins une fois tous les deux mois
- ☐ Au moins une fois tous les trois mois
- ☐ Moins souvent

48 **Quel budget consacrez-vous chaque mois à votre micro (accessoires, jeux, mags...) ?**
- ☐ Moins de 100 F ☐ De 100 à 200 F
- ☐ De 200 à 500 F ☐ De 500 à 1 000 F
- ☐ Plus de 1 000 F

49 **Achetez-vous des jeux en « Budget » (de 50 à 150 F) ?**
- ☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

50 **Lisez-vous régulièrement les magazines suivants ? Si oui, donnez votre note de satisfaction**

	Régulièrement	Occasionnellement	Pas lu depuis 1 an	Note
Gen 4	☐	☐	☐	.../20
PC Team	☐	☐	☐	.../20
PC Soluces	☐	☐	☐	.../20
PC Jeux	☐	☐	☐	.../20
PC Fun	☐	☐	☐	.../20
Cyber Stratège	☐	☐	☐	.../20
Micro Sim	☐	☐	☐	.../20
PC Max	☐	☐	☐	.../20
SVM	☐	☐	☐	.../20
PC Expert	☐	☐	☐	.../20
PC Direct	☐	☐	☐	.../20
Micro Hebdo	☐	☐	☐	.../20

51 **Lisez-vous régulièrement d'autres magazines ?**

	Régulièrement	Occasionnellement	Pas lu depuis 1 an	Note
Première	☐	☐	☐	.../20
Onze Mondial	☐	☐	☐	.../20
Entrevue	☐	☐	☐	.../20
L'Écho des Savanes	☐	☐	☐	.../20
Quo	☐	☐	☐	.../20
Picsou Magazine	☐	☐	☐	.../20
Télé 7 Jours	☐	☐	☐	.../20
Paris Match	☐	☐	☐	.../20
PlayStation Mag.	☐	☐	☐	.../20
Joypad	☐	☐	☐	.../20
Les Années Laser	☐	☐	☐	.../20
DVD Mania	☐	☐	☐	.../20
Home Theater	☐	☐	☐	.../20

52 **Vous allez au cinéma**
- ☐ Moins d'une fois par mois
- ☐ Une fois par mois
- ☐ 2 à 4 fois par mois
- ☐ Plus de 4 fois par mois

53 **Vous possédez un téléphone mobile**
- ☐ Bouygues Telecom ☐ Itineris
- ☐ SFR ☐ Nomad
- ☐ Mobicarte ☐ Pas de téléphone mobile

54 **Quel équipement possédez-vous ?**
- ☐ Chaîne hi-fi ☐ Télévision 16/9e
- ☐ Home Theater ☐ Magnétoscope
- ☐ Canal Satellite ☐ TPS
- ☐ Câble ☐ DVD Vidéo
- ☐ Lecteur Mini-Disc ☐ Lecteur MPEG-3 type Rio
- ☐ Palm Pilot ☐ Windows CE
- ☐ Psion

55 **Combien de temps passez-vous par semaine devant la télévision (hors console de jeu) ?**
- ☐ Une heure à 10 heures ☐ 10 à 20 heures
- ☐ Plus de 20 heures

56 **Regardez-vous Game One sur Canal Satellite ?**
- ☐ Oui, souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

57 **Depuis que vous jouez, vous avez plutôt diminué le temps consacré à :**
- ☐ La télévision ☐ Le sport
- ☐ Le cinéma ☐ Les sorties
- ☐ La lecture

QUI ÊTES-VOUS ?

58 **Vous êtes**
- ☐ Un homme ☐ Une femme

59 **Quel âge avez-vous ?**
- ☐ Moins de 15 ans ☐ De 15 à 17 ans
- ☐ De 18 à 20 ans ☐ De 21 à 24 ans
- ☐ De 25 à 34 ans ☐ Plus de 35 ans

60 **Vous avez encore des choses à nous dire ? Du bien ? Du mal ? N'hésitez pas à joindre vos commentaires à cette enquête.**

Ben, voilà , vous n'avez qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir :

Nom -----------------------------------

Prénom -----------------------------------

Rue -----------------------------------

Ville -----------------------------------

Code postal -----------------------------------

Jeu que vous souhaitez recevoir : -----------------------------------

----

Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à :

ENQUÊTE JOYSTICK
BP 52
94202 Ivry-sur-Seine Cedex

LONGUEST ATTENTE

On était tellement content de voir débouler un bon jeu d'aventure, le mois dernier, qu'on a testé Longuest Journey un peu précipitamment. Pour tout dire, on a testé la version destinée à être « prévioluvée ». Ubi nous promet que la version finale sera encore mieux. On vous tient au courant dès que c'est dispo.

Tu es riche ? Tu n'as pas de bras ? Tu aimes le cinéma ¿



Power Play est un lecteur de DVD de salon dont le chargeur peut accueillir 200 DVD. Pas cher : 30 000 F. Et pour 9 000 F pièce, vous pourrez lui ajouter autant de racks de 200 DVD que vous désirerez. Et comme il n'existe pas encore assez de DVD pour remplir deux racks, vous pourrez même les remplir de CD audio ou de tranches de mortadelle. Connecté à Internet, Power Play affiche les jaquettes des films et des albums, ainsi que les critiques.

Rien à déclarer

Les douanes américaines en ont marre. Elles sont tellement occupées à contrôler les visas de 100 % des ressortissants mexicains qui atterrissent sur le sol national, qu'elles se sentent débordées par le nombre de marchandises piratées qui passent à travers les grosses mailles de leur gros filet. Du coup - alors qu'un rapport d'on ne sait où vient de révéler qu'un trafic important de films vidéo, de logiciels ou de CD en provenance de Chine et de Taïwan arrive aux États-Unis - elles ont décidé de frapper un grand coup. Sans doute en ouvrant les valises desdits Mexicains ou alors en tapant sur les Mexicains eux-mêmes. Caramba !



Falcon 4.007

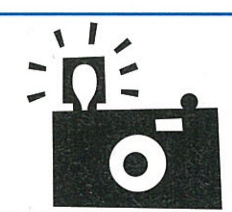
Gilman Louie, ce nom ne vous dit sûrement rien et pourtant, c'est grâce à cet homme que la simulation de vol a acquis sur PC ses lettres de noblesse. Il est, en effet, le créateur de la mythique série des Falcon, dont le dernier opus, Falcon 4.0, s'est évidemment imposé comme la référence actuelle dans son domaine. Il vient aussi tout juste de quitter Microprose, dont il était le fondateur, pour prendre la tête d'In-Q-It, une société d'investissement nouvellement créé par la C.I.A. L'objectif de cette boîte est de financer les projets de start-up spécialisés dans des technologies qui pourraient trouver une application pour les espions ricains. Ah oui, le Q dans le nom de la société est là pour rappeler Monsieur Q, le mec qui faisait tous les gadgets de James Bond. Véridique.



À vendre, pas cher, OS gratuit

Pour se procurer Linux, sans avoir à télécharger ses 600 Mo, il n'y avait, jusqu'à présent, que Red Hat. Il faudra maintenant compter avec GNU/Linux. Pour 120 F environ, vous trouverez, dans la boîte, le CD de Linux, un manuel (excellent) ainsi que la version Linux du jeu Myth II : Soulblighter (excellent aussi). Non seulement, c'est ridiculement peu cher mais en plus Debian, la boîte qui propose cette offre, compte faire des bénéfices et, le comble, compte les reverser dans leur intégralité à la Software in the Public Interest... une association à but non lucratif dont l'objectif est de promouvoir les freewares. Et j'entends d'ici la voix de ma mère : « Mais comment gagnent-ils leur vie, tous ces gens, s'ils filent tout gratuitement ? » En vendant de l'assistance téléphonique, des conseils en entreprise, ainsi que des applications développées pour des utilisations spécifiques. Malin.

Pauvre konsky



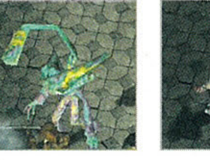
L'un de plus gros scandales du mois dernier aux États-Unis a certainement été le vol de secrets militaires sur des ordinateurs de l'armée, par un pirate dont la piste a été suivie jusqu'au Kremlin. Trois semaines se sont donc écoulées, et un semblant de réponse officielle des Russes vient de tomber. Boris Labusov, porte-parole du service d'espionnage, et qui porte décidément bien son nom, a déclaré que de toute façon, des espions russes auraient été trop malins pour se faire repérer. Puis, feignant l'innocence tel le poussin qui vient de naître, il a ajouté étonné : « D'après ce que j'ai compris, les Américains pensent que cela vient de Moscou », et de poursuivre « croyez-vous que les services secrets russes soient assez stupides pour s'engager dans de telles activités à partir de Moscou ? Pourquoi penser que nous serions devenus moins futés que dans le passé ? », et de terminer par « en plus, un serveur Web est un service public. N'importe qui peut s'y connecter ». Ce type-là a certainement quelque chose à se reprocher.



Des milliards de pognon

Selon le cabinet de gens en cravate et en costume sombre Dataquest, le chiffre d'affaires de l'e-commerce, pour cette année, devrait se monter à 31,2 milliards de dollars. 31,2 milliards de dollars, ça ne vous dit rien, comme ça, mais sachez qu'avec cette somme, vous pouvez acheter 300 chasseurs Rafale ou 2 500 000 bagnoles type Clio. Évidemment, c'est aux États-Unis que se fait le gros de ce chiffre, puisque les Ricains ont acheté pour 20 milliards de dollars de conneries diverses sur le Net. Pour 2003, le même cabinet prévoit que l'e-commerce devrait dégager 380 milliards de dollars, dont 147 aux États-Unis. Quant à nous, les pays sous-développés d'Europe, nous devrions, la même année, claquer 115 milliards de dollars online. Ça fait un sacré paquet de DVD-Rom pour adultes, ça, quand même.





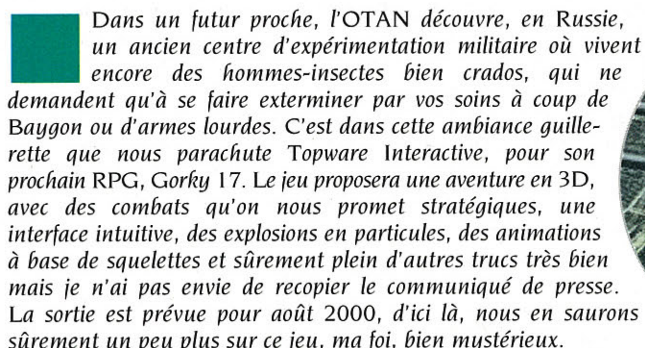
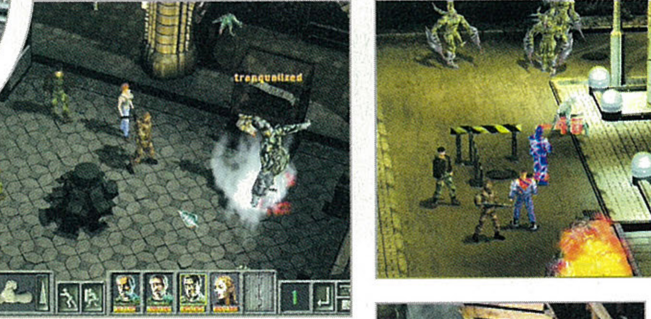

Gorky 17

GENRE : JEU DE ROLE EDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : TOPWARE INTERACTIVE
SORTIE THÉORIQUE : UN JOUR EN AOUT 2000





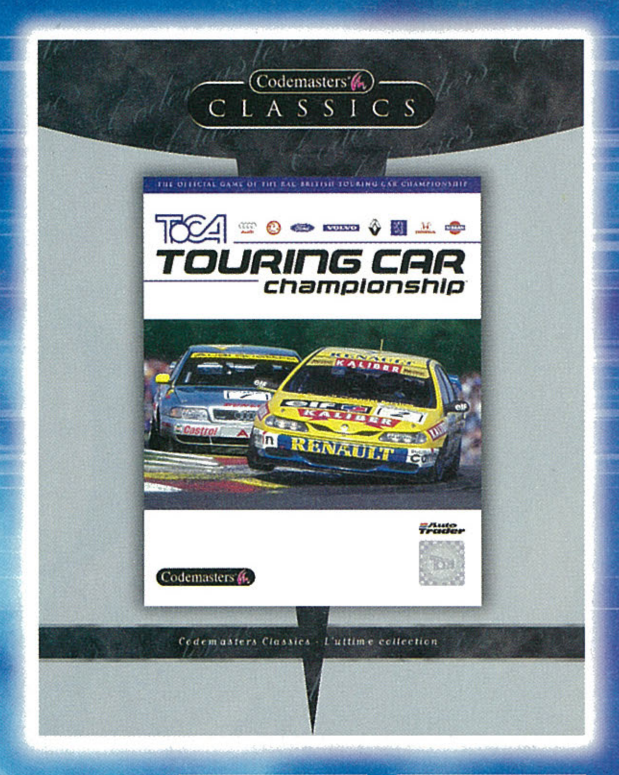
Dans un futur proche, l'OTAN découvre, en Russie, un ancien centre d'expérimentation militaire où vivent encore des hommes-insectes bien crados, qui ne demandent qu'à se faire exterminer par vos soins à coup de Baygon ou d'armes lourdes. C'est dans cette ambiance guillerette que nous parachute Topware Interactive, pour son prochain RPG, Gorky 17. Le jeu proposera une aventure en 3D, avec des combats qu'on nous promet stratégiques, une interface intuitive, des explosions en particules, des animations à base de squelettes et sûrement plein d'autres trucs très bien mais je n'ai pas envie de recopier le communiqué de presse. La sortie est prévue pour août 2000, d'ici là, nous en saurons sûrement un peu plus sur ce jeu, ma foi, bien mystérieux.



Pilotez une bonne affaire













"LE MEILLEUR SIMULATEUR DE RALLYE JAMAIS RÉALISÉ SUR PC"

PC Team 93%

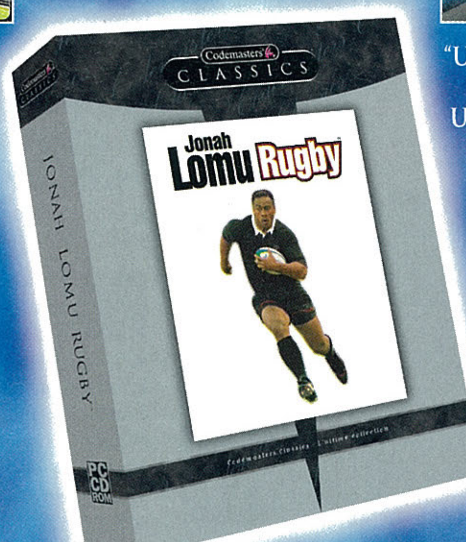


129 F*

"UN RÉALISME À VOUS COUPER LE SOUFFLE, UNE JOUABILITÉ EXEMPLAIRE"

PC Team 93%

129 F*



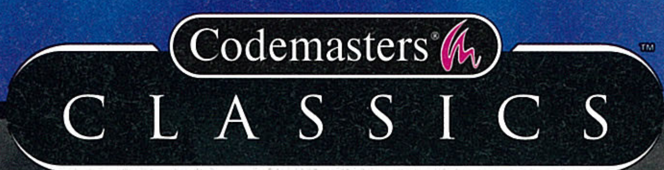
"LE JEU DEVIENT UN VRAI RÉGAL"

Joystick

129 F*

* Prix public conseillé



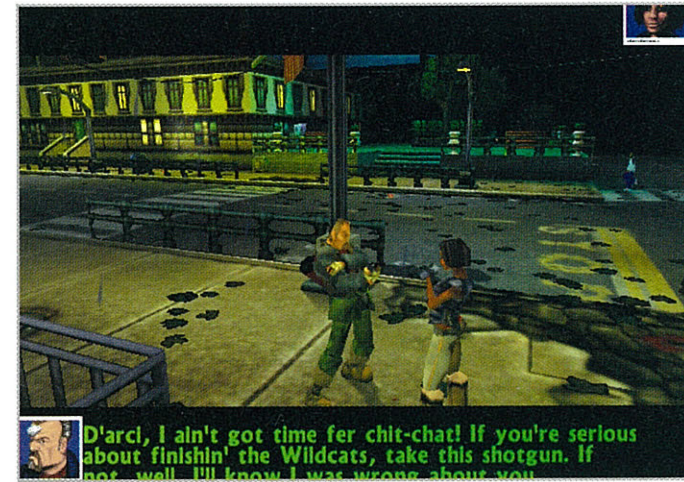


www.codemasters.com

Codemasters Classics - L'ultime collection

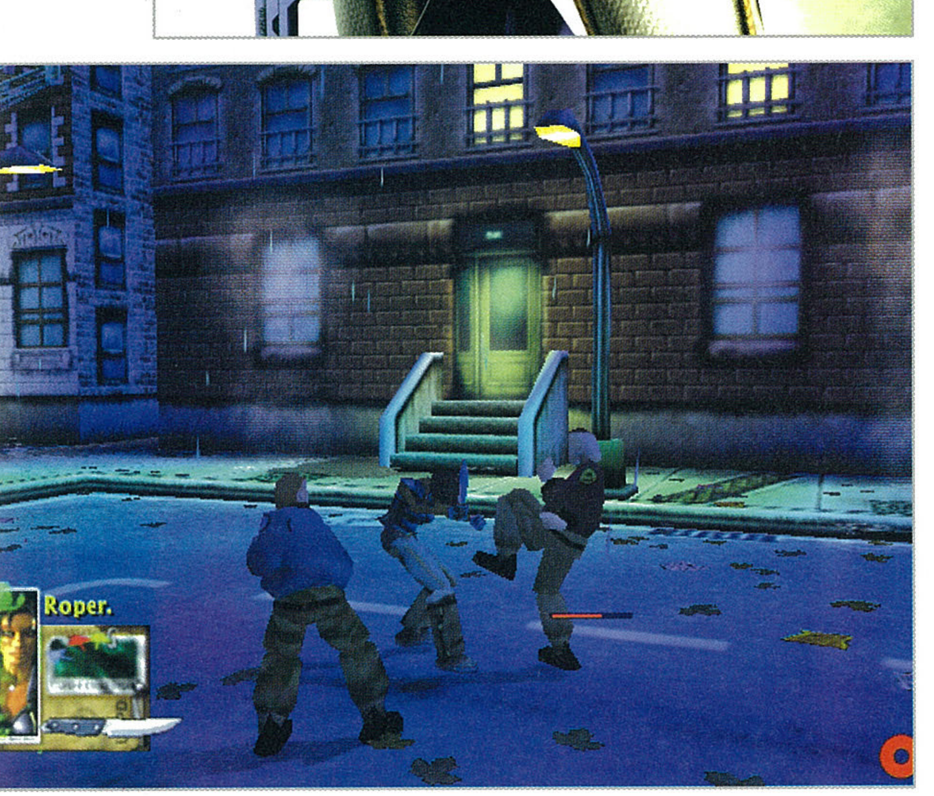


Urban Chaos



▲ *On ne fait pas que cogner et flinguer ; parfois on discute avec des gens pour savoir qui cogner et qui flinguer.*

Et hop, encore un jeu avec une jolie fille vue de dos chez Eidos. Ils doivent avoir un élevage de clones de Lara Croft dans leurs locaux, ou un camp d'entraînement, c'est pas possible autrement. Et je les soupçonne de fournir sous le manteau d'autres éditeurs, vu le nombre de jeux à venir où nous, les mâaâââles, devrons nous rabaisser à incarner une bombe sexuelle en short. L'action d'Urban Chaos se déroule à Union City, petite bourgade glauque et mal fréquentée, sur fond de fin de siècle, de hausse de la criminalité et de secte millénariste. Vous incarnez D'Arcy, la bombe en short, une jeune femme flic. Vous voyez Marie Pervenche ? Bon, bah elle, c'est pas du tout ça. Première différence, elle sait se battre autrement qu'en donnant des coups de sac à main. Elle joue des poings et des pieds comme une petite Jean-Claude Van Damme, vas-y que je te fais un combo mawashi latéral et osoto-geri dans la tête d'un malfrat, suivi d'une double clé de bras à la Hulk Hogan. Après seulement, elle enfile les menottes au cadavre, même si en pratique, les morts s'enfuient très rarement. Autre différence avec Marie Pervenche, le boulot de notre héroïne ne consiste pas à coller des contredanses. Non, elle, elle fait plutôt dans l'arrestation de gros bonnets ou la récupération d'otages. Ses missions sont donc bien plus périlleuses, mais il faut dire qu'elle n'a pas non plus le même équipement. Là où Marie Pervenche dispense la Justice avec un simple stylo Bic, notre D'Arcy fait régner la Loi et l'Ordre à coups de fusil à pompe ou d'AK-47, et elle n'hésite pas à jeter çà et là quelques grenades pour faire taire les voyous les plus taquins. Vous l'avez compris, le style du jeu sera résolument action, voire arcade dans les combats. Mais tout cela n'empêchera pas une certaine originalité. Urban Chaos laissera au joueur une totale liberté de mouvement pour remplir les missions, et lui permettra d'agir sur l'environnement d'une manière assez réaliste. Vous devez vous rendre à trois blocs du commissariat pour éviter un homicide ? Pas de



GENRE : ACTION
EDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : MUCKY FOOT PRODUCTION LTD
SORTIE THÉORIQUE : FIN 99





▲ Deux contre un, mais la bougresse a de la ressource, ces deux-là devraient finir au tapis.

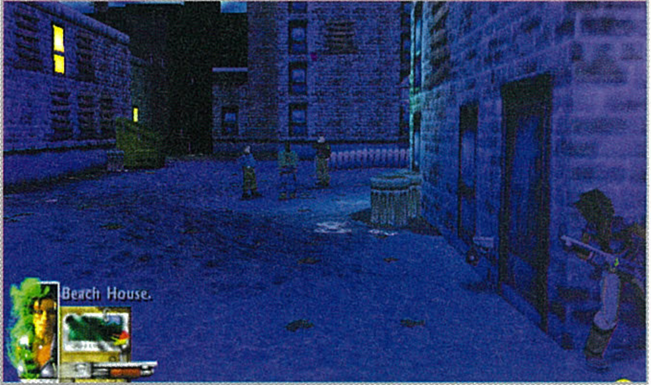


▲ De nombreux détails enrichissent l'environnement : ici, une flaque d'eau avec des reflets de Lune.



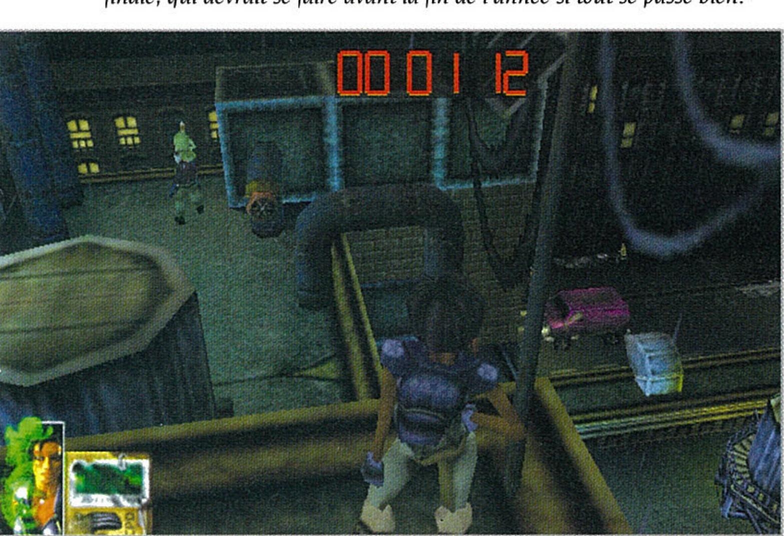
Quelques-uns des véhicules du jeu. On peut les conduire ou faire le fanfaron en montant dessus pendant qu'ils roulent. ▼

problème, si vous n'avez pas envie d'y aller à pied, braquez donc votre flingue sur le premier véhicule civil qui passe et réquisitionnez-le. Vous pourrez le conduire au milieu du trafic automobile en prenant soin de ne pas rouler sur les trottoirs où d'anonymes piétons vaquent à leurs occupations. Dans le même ordre d'idée, il sera possible de résoudre une mission de différentes manières. Pour pénétrer une place forte, on pourra choisir de foncer dans le tas ou de passer par des chemins dérobés, en se cachant dans l'ombre et en faisant ramper son héroïne comme une soumise. Bref, le joueur fera comme bon lui semblera, les développeurs se sont arrangés pour éviter les missions linéaires et trop directives. Tout cette liberté ne serait rien sans un bon moteur 3D, celui-ci semble tenir la route. Les différents districts d'Union City, soit autant de décors différents, sont fort bien réalisés. Ils sont tous de taille respectable, le nombre de textures utilisées est hallucinant, et de nombreux détails classieux viennent agrémenter le tout : feuilles qui volent autour du personnage, reflet de la Lune dans les flaques d'eau... Seul point noir à relever dans ce qui n'est pour l'instant qu'une version de développement, la profondeur de champ n'est pas extraordinaire. On ne voit pas à plus d'une vingtaine de mètres, le décor lointain étant noyé dans un brouillard impénétrable. Malgré ça, Urban Chaos s'annonce comme un jeu d'action prometteur, bourré de bonnes idées et de petites touches originales. Je ne vous ai pas tout dit, notamment sur le second personnage qu'il sera possible d'incarner. Vous en saurez plus lors du test de la version finale, qui devrait se faire avant la fin de l'année si tout se passe bien.



◀ Ambiance glauque et rue crade : Union City ne sera pas nommée Ville Fleurie cette année.

Quatre loubards vous attendent au loin... C'est le moment d'entrer en action. ▼









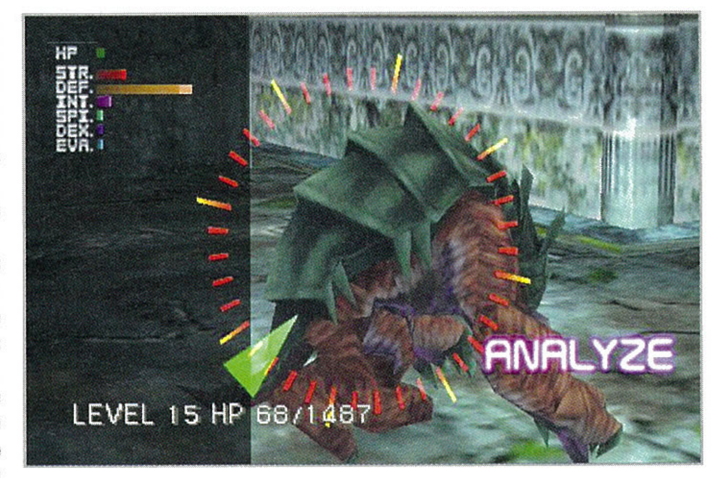


GENRE : JEU DE ROLE
DÉVELOPPEUR : SQUARESOFT
EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE : FIN 99

Final Fantasy VIII

De sept à huit, c'est comme de six à sept : il n'y a qu'un pas. Remarquez que c'est aussi valable pour les suites précédentes. Ainsi, de un à deux, de deux à trois, de trois à quatre, de quatre à cinq, et de cinq à six, il n'y a qu'un pas. Cependant, cet axiome n'est plus valable de un à trois, ou encore, de quatre à six, où, dans ces cas précis, ce n'est pas d'un pas, dont on a besoin, mais de deux. Et encore plus pour les suites du type un à quatre, ou cinq, mais là, on risque de faire des bonds, et non plus des pas. Donc, le huitième volet des Fantaisies Finales va sortir. Final Fantasy VIII, du coup.

Le jeu se jouera à la troisième personne dans des décors précalculés, comme dans le septième volet. L'action se passe au royaume de Balamb, dans lequel une université fournit à outrance une foule de soldats experts en opérations spéciales, les Seeds, et ce, pour les envoyer au front, face au royaume de Galbadia. On jouera Squall Leonheart, une jeune recrue de cette université de tueurs, et l'aventure prendra ses racines dans la féroce lutte qu'il livre à son rival Seifer Almassy. Évidemment, ces deux individus se feront dépasser par les événements, bien plus vite que prévus, et ils devront vite affronter Edéa, prêtresse de son état, et annonciatrice de la fin du Monde (aucun lien de parenté avec Paco). Toute cette intrigue sera vécue en plein milieu de l'indifférence des deux royaumes de Balamb et de Galbadia, trop occupés par leur guerre, et surtout inconscients de la véritable menace qui leur tombera sur le coin de la gueule. C'est donc dans une ambiance de fin du monde qu'on aura à promener tout un groupe d'aventuriers, qui trouveront, de-ci, de-là, de quoi se fritter suffisamment pour augmenter leur niveau de compétences de massacreurs. Sinon, il paraît qu'il y aura des sentiments, et donc des jeunes filles, et donc de jolies cinématiques.









BDDP & FILS
Cède PC 100MHz et achète PC 300MHz pour raisons professionnelles.
Clôture de l'offre 16h.
www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?
Désormais, en vous connectant sur QXL, non seulement vous trouverez de multiples produits mais vous découvrirez aussi une autre façon d'acheter et de vendre où le client est toujours roi puisque c'est lui qui fixe les prix.
TOUT ACHETER ET TOUT VENDRE AUX ENCHÈRES SUR LE NET.





Je danse le MILIA



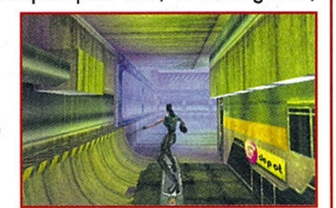
Vous êtes un jeune créateur plein de talent ? Vous êtes un informaticien hors pair ? Vous aimez les glaces à la vanille ? Vous êtes sur le point de développer le plus beau site Web du monde ? Vous êtes l'auteur d'un shareware ou freeware sensationnel ? Vous aimez le soleil ? Vous êtes un infographiste né ? Vous avez pondu un moteur ou un jeu révolutionnaire ? Ça va, toi, sinon ?
Bref, le salon Milia 2000 est fait pour vous. Ce salon professionnel de renommée mondiale s'est toujours intéressé aux nouveaux talents et s'ouvre de plus en plus aux jeux vidéo. Du coup, Joystick s'associe à Reed Midem Organisation pour permettre à l'un de vous d'exposer gratuitement son projet ou sa création devant les plus grands de ce monde. À cet effet, vous trouverez dans le prochain Joystick, un bulletin de participation pour nous faire parvenir votre maquette, programme, séquence animée, moteur, ou tout autre création informatique liée plus ou moins directement aux jeux vidéo (offline ou online). Au début du mois de janvier, la rédaction sélectionnera la réalisation la plus prometteuse et son auteur gagnera un séjour au Milia tout frais payés. Il est donc temps de vous y mettre. Toutefois, nous vous demandons d'attendre la parution du bulletin de participation (prochain numéro) avant de nous envoyer votre chef-d'œuvre. Et que le meilleur gagne ! Oui c'est ça, que le meilleur gagne.
(www.milia.com)

Amorcellements

Le procès contre Bill Gates commence à préoccuper les opposants de Microsoft. Ils s'interrogent sur le bien-fondé du déclenchement d'une machine législative d'une telle ampleur. Alors que la loi anti-trust pousserait tout logiquement Microsoft à être démantelé en plusieurs petites entités, Scott Mc Neally, PDG de Sun Microsystems, vient de se payer un coup de flip et a déclaré qu'il était vraiment contre cette solution et n'avait « vraiment pas besoin de plusieurs Microsoft ». Le pauvre, on ne lui a donc pas expliqué que les morceaux, ils seraient plus petits que l'ensemble ? (Source : BBC news)

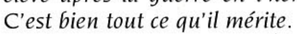
G Comme Gratos

C'est une première et nous espérons fermement que ce ne sera pas une dernière : G-Sector est un quake-like online gratuit. Les développeurs assurent que leur jeu sera capable de rivaliser avec n'importe quel autre jeu commercial. La force de G-Sector, c'est qu'à l'image de Linux, son programme est totalement ouvert. N'importe quel programmeur pourra donc participer à son amélioration. C'est le site Ingava.com qui produit le jeu, à partir du moteur gratuit Genesis 3D. Tout ce que l'on en sait pour l'instant, c'est qu'on y surfera sur une planche anti-gravité. Pourquoi pas. Moi, si c'est gratuit, je suis même prêt à chevaucher des vaches volantes. Surveillez bien cette adresse www.ingava.com, la première bêta jouable devrait y tomber dans 10 secondes. (plus que neuf)



Monument aux NAINS

Jamais l'actualité du Web n'aura autant collé à l'activité mondiale. Après le coup d'état « en douceur » au Pakistan et le renversement du gouvernement remplacé à main levée par des joyeux militaires, des hackers se sont aussi approprié le site Web gouvernemental du Penjab pour féliciter l'armée d'avoir renversé le vilain Nawaz Sharif (le Penjab est sa province natale). Loin de s'être arrêté là, ils ont supprimé le contenu de la totalité des sites gouvernementaux pakistanais qui affichent un triste « the site is temporarely down ». On espère qu'un monument fait à partir des os d'une brebis (le seul truc qui pousse dans le coin) sera élevé après la guerre en l'honneur du Hacker inconnu. C'est bien tout ce qu'il mérite.





Telex

Selon certaines sources, le PIII 450 serait en fait un bon 600 MHz déguisé. Selon d'autres sources, le PIII ne serait qu'une simple Celeron 266 overclocké. Les dernières sources viennent des fans de Mac.

Meet @ Nancy

Le 20 et 21 novembre prochain à Nancy (54), se déroulera une lan party à la MJC des trois maisons. Outre des tournois de Need For Speed 4, d'Action Quake 2 ou de Starcraft Blood Wars, on y trouvera de nombreuses activités tournant autour de l'informatique. Les frais de participation sont plutôt modestes (de 10 a 20 F par tournoi), et vous avez le droit d'y apporter vos vieux pécés qui ne vous servent plus qu'à piloter votre cafetière à distance : un atelier de montage sera créé et le dimanche soir, les machines montées seront remises a l'association de l'aide à l'enfance de Nancy. Les informations sont disponibles au 03 83 27 30 00 ou sur le www.avecinfo.fr.

Dépannage Maintenance
Création
VENTE Logiciels Matériel
Internet

GAZ À TOUS LES ÉTAGES

Mais que peut-on faire du nitrogène et du dioxyde de carbone, dans notre pauvre monde ? La réponse est bien sûr : du gaz pour faire fonctionner les ordinateurs. James La Clair, qui bossait dans un grand institut de recherche californien, a, en effet, conçu une molécule dont la « polarité » change en présence de l'un ou l'autre de ces deux gaz. Les développements futurs visent à remplacer les pièces essentielles de nos ordinateurs, telles que les transistors en silicium.
Les circuits réalisés à partir de cette technologie que nous appellerons « moléculaire » ne devraient pas mesurer plus d'un cent millionièmes de mètre. Le nom de la molécule est SENSI ce qui, par libre association, me fait penser aux maîtres des arts martiaux.

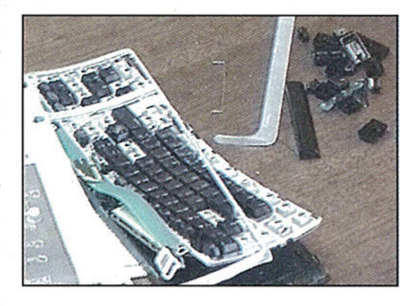


RIO ENSEMBLE

J'avais un ami qui avait un Rio, donc j'ai eu honte de lui, donc je ne le vois plus. David, si tu me lis, sache que malgré tout ce qui nous a séparés, je me dois de te dire que Diamond sort un nouveau lecteur portable de MP3. Oui mon ami, tu va pouvoir te payer un nouveau gadget débile qui te donnera l'impression d'être un cyber délinquant dans la rue. Avec ses 96 mégas de Ram, tu pourras mettre DEUX ALBUMS (ou un seul de Bowie) pour égayer tes déplacements, qui durent certainement moins d'une demi-heure par jour grâce à la technologie du métro. Un support USB t'assurera une incompatibilité totale avec tout ce qui ressemble, de près ou de loin, à un ordinateur ou une calculatrice. Cette version, déclinée en trois couleurs, assurera un camaïeu du plus bel effet avec ton Imac couleur menthe à l'eau de deurm..

Aïe Mac

Ebay, leader de vente aux enchères par Internet, va mettre en vente un clavier de IMac défoncé. Explication : les gens de la société Logicware, spécialisée dans la conversion de jeu PC en jeu Mac, viennent de péter les plombs. Après avoir réalisé les adaptations de Redneck Rampage, et de Alien Versus Predator, ces dernier se sont munis d'un clavier de IMac, l'ont placé sur le parking de la boîte, et ont roulé dessus à l'aide d'une Ford Contour. Deux tonnes. On peut trouver une vidéo de l'exploit sur www.zdnet.com, et ça s'intitule E-Mac vs Contour. Les initiateurs de cette nouvelle branche du pop art ont déclaré qu'après eux, les claviers d'iMac écrasés ne vaudront plus rien. Think different.





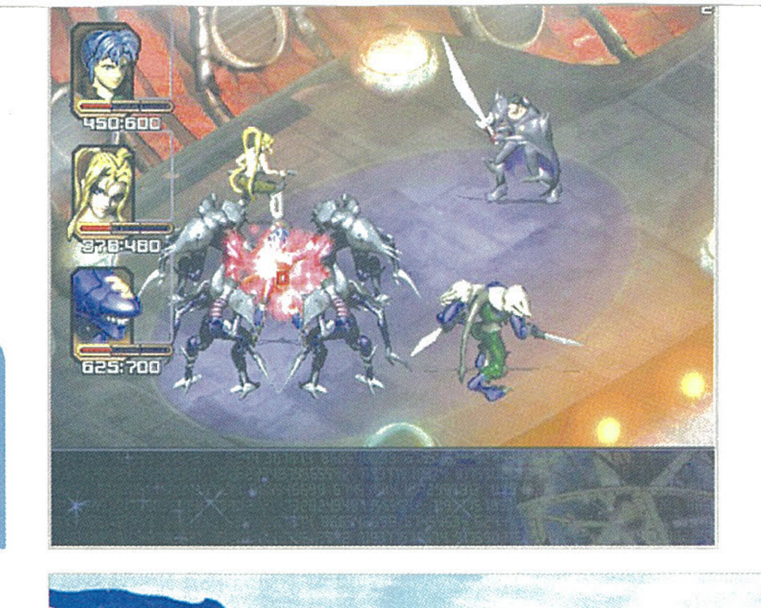
Ça embauche chez Quantic

Quantic Dream, le développeur parisien de l'excellent « The Nomad Soul » (testé dans ces pages), recherche plein de monde pour venir compléter sa talentueuse équipe. Alors, si la perspective de participer à Nomad Soul 2 vous fait fantasmer, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Voici les profils recherchés : programmeurs PC expérimentés de préférence ou junior, avec un diplôme d'ingénieur ; programmeurs PlayStation et Dreamcast expérimentés impérativement ; graphistes 3D/2D expérimentés ou SupInfoCom (ou équivalent) ; animateurs 3D expérimentés ou Gobelins (ou équivalent) ; designers graphiques ; game designers ; chefs de projet expérimentés impérativement ; assistants chefs de projet.

Pour l'ensemble de ces postes, envoyez vos CV et lettre de motivation à : quantic@quanticdream.com, ou par courrier : Quantic Dream, 11, rue Sainte Félicité, 75015 PARIS. Bonne chance à tous et n'oubliez pas de mettre une cravate.



Septerra CoRE



Monolith, les concepteurs du moteur 3D Litech (Shogo, Blood) effectuent un petit retour aux sources. Septerra Core, leur futur jeu de rôle épique est en 2D, tout ce qu'il y a de plus plat. Normal, puisqu'on devrait retrouver dans ce soft l'esprit jeu de plateau et jeu de cartes. Le monde de Septerra est bien strange. Ça m'a fait penser à « Gangrène » de Gimenez. Autour du noyau central contrôlé par un ordinateur, tournent 7 continents emboîtés les uns dans les autres. Dans le continent situé le plus à la périphérie, vit le peuple des Choisis, des bourgeois qui se la coulent douce. Vous incarnez pour votre part Maya, une aventurière qui vit des reliefs de la société des Choisis. Elle devra repousser leur venue. Suite à une prophétie à la con, les Choisis ont en effet décidé de remonter vers le noyau central pour rechercher le pouvoir suprême.

Dans Septerra Core, on pourra contrôler jusqu'à trois personnages, parmi un choix de 9 bozos. Comme dans Porte de Saint-Ouen, pardon, comme dans Baldur's Gate, les personnages se comporteront différemment entre eux et envers les NPC, en fonction de leur motivation propre. Sinon, le gameplay s'annonce très classique. L'intrigue se nouera progressivement en fonction des discussions avec les habitants des coins visités. Le joueur devra résoudre des puzzles et affronter l'ennemi au combat. Ces combats en temps limité sont basés sur l'usage de sortilèges matérialisés par des cartes de destin que se balancent à la face les opposants, comme dans une partie de Magic. Septerra Core est annoncé pour Noël et devrait tourner sur des configurations raisonnables (P200). www.litech.com









GENRE : JEU DE ROLE
EDITEUR : GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : MONOLITH
SORTIE THÉORIQUE : DÉCEMBRE 99



LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DÉBARQUENT CHEZ MICROMANIA !



Tendez l'oreille sur l'émission fun attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et GAGNEZ 10 JEUX d'un seul coup et d'un seul !!

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !



De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canon !

*sauf sur les consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

L'Internet GRATUIT*



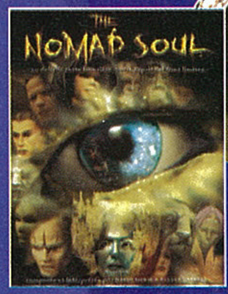
Venez chercher votre CD-Rom d'accès GRATUIT* à Internet dans votre Micromania et découvrez le site sur www.micromania.fr

*Hors coût des communications téléphoniques au tarif local.

NOUVEAUTÉ

THE NOMAD SOUL

Mêlant aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de science-fiction en 3D réaliste et détaillé.

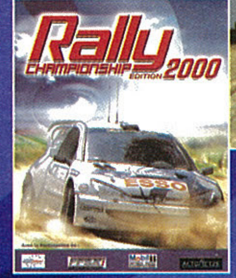




NOUVEAUTÉ

RALLY 2000

Un réalisme à vous couper le souffle. Affrontez les meilleurs champions de rallye et ne sortez pas de la route !







MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

LE SATELLITE

LES MICROMANIA

NOUVEAU

75 MICROMANIA MONTPARNASSE Gare
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet
Tél. 01 41 63 14 15

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour "Le Merlan" - 13014 Marseille

45 MICROMANIA ST JEAN de la RUELLE
C. Ccial Auchan "Les Trois Fontaines"
45146 St Jean de la Ruelle -Tél.02 38 22 12 38

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq
Tél. 03 20 27 97 62

PARIS

75 MICROMANIA FORUM des HALLES
1, rue des Pirouettes - 75001 Paris
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, Rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, Avenue des Champs-Elysées 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPERA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA Italie 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare St-Lazare - 75008 PARIS
Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 94

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin- Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1
92800 Puteaux - Tél. 01 46 98 08 02

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Ivry GC
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - 94561 Thiais
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial "Bercy 2"
94200 Charenton-le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les Trois Fontaines
Niveau Bas - 95000 Cergy
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 -Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 62 01 47

06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
C. Ccial Nice Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Grand Vitrolles
13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan
13014 Marseille

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet/Garonne Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 54

51 MICROMANIA REIMS
C. Ccial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourty
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-EUROPE
C. Ccial Cité Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLE-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

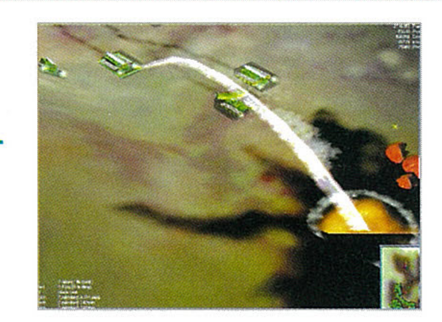






STRATÉGIE TEMPS RÉEL ON-LINE
DÉVELOPPEUR : EYST
SORTIE THÉORIQUE : VA SAVOIR

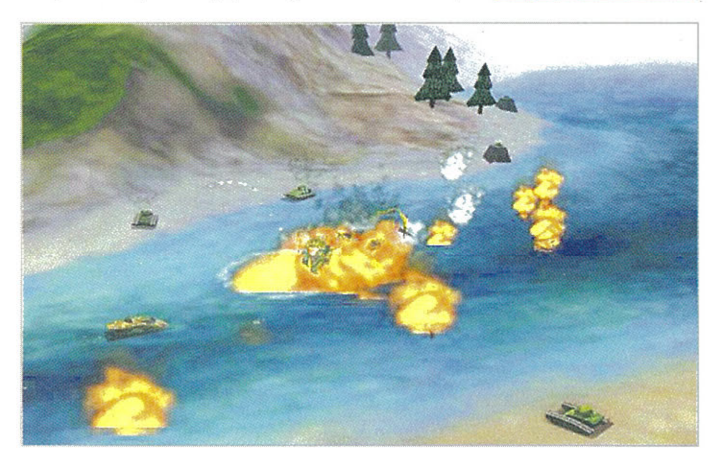
WARTORN



Qu'est-ce que c'était bien, la guerre du Golfe© en direct live... Ces beaux G.I. tout musclés, dopés aux amphétamines, et qu'on interviewait à chaud quelques minutes avant qu'ils ne se lancent aux commandes de leurs engins de mort... Ces fascinantes images de bombardement de nuit... et le top du top, les caméras embarquées dans les missiles guidés, pour les voir, à travers les yeux de la mort, se faufiler dans un conduit et péter à la gueule de tous ces méchants Irakiens. Mais ce genre de festivité n'a lieu qu'un temps, en tout cas à notre époque. Après, c'est la paix, on s'ennuie, on culpabilise, on apprend que les Irakiens étaient en fait des gens comme nous, sauf qu'ils ne regardaient pas les bombardements à la télé mais par la fenêtre. Par contre, dans 1 000 ans, ce sera tous les jours la fête. Fini le football, fini le squash : le sport du futur, c'est la guerre. Des arènes de 10 km sur 10, dans lesquelles deux camps et plus s'affrontent sous le regard de milliers de caméras retransmettant pour la Terre entière, des images de guerre 24 heures sur 24. Qu'est-ce qu'on se marrera dans 1 000 ans...

Reprenant des éléments de Command & Conquer, Battlezone et Team Fortress 2 (qui aura eu le privilège d'avoir été pompé avant même d'avoir vu le jour), Wartorn sera un jeu de stratégie temps réel radicalement orienté online. Sur le champ de bataille, les équipes devront fabriquer elles-mêmes leurs armes, munitions, véhicules, matériel, en puisant dans les ressources de la carte et en construisant des usines, exactement comme dans un jeu de stratégie/temps réel classique. Mais il sera également possible de jouer en point de vue subjectif d'une unité (comme dans Battlezone) et de déléguer temporairement le commandement à l'ordinateur ou à un autre joueur. Vous pourrez aussi jouer online ou offline contre un ou plusieurs adversaires joués par l'ordinateur. Wartorn, développé par Eyst, sera exclusivement DirectX. Le jeu est entré en phase de bêta-test, et vous pouvez y participer. Toutes les infos : http://info-zone.net/








AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
Comment devenir roi ?
Mode d'emploi :
- Si on vous frappe sur la joue droite, répondre par 3 coups de hache et 2 coups de canons.
- Savoir puiser dans son trésor pour les besoins du royaume.
- Remplacer au pied levé Jeanne d'Arc, Saladin, ou encore Gengis Khan...
- Pouvoir tenir une conversation en 13 langues (Viking, Goth, Mongol...).
Age of Empires II.
La dynastie n'est pas prête de s'éteindre.
ENSEMBLE STUDIOS
Jusqu'où irez-vous ?
Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux
RCS Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil. · © 1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et / ou dans d'autres pays.
Du 1er octobre 1999
Les XXL DUO'S
au 31 janvier 2000
1 jeu Age of Empires II acheté = 1 logiciel offert*
2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*
*Frais de participation : 35 F pour 1 logiciel offert - 70 F pour 3 logiciels offerts, détail de l'offre en magasin.



Gillot-Petré@Home



À l'instar de Seti@Home, qui profite des temps morts de votre ordinateur pour analyser les ondes venues de l'espace à la recherche d'éventuels signaux extraterrestres, un scientifique anglais propose d'utiliser la puissance de calcul de tous les ordinateurs reliés à Internet, pour prévoir les effets à long terme, sur le climat terrestre, du réchauffement de l'atmosphère. Le modèle numérique de météorologie utilisé pour prédire ces effets nécessite une puissance de calcul monstrueuse que seuls des milliers d'ordinateurs travaillant ensemble pourraient fournir. Personnellement, je refuse de fournir gratuitement à des gens des cycles de mon processeur. Je préfère les utiliser à faire tourner des screensavers rigolos, par exemple celui avec des poissons.

Starship Titanic

Prenez un croiseur intergalactique, remplissez-le de robots à moitié cinglés, secouez bien, et vous obtenez une savante adaptation CD du Guide du Routard Galactique de Douglas Adams, réalisé par Simon & Schuster. Pas la peine de compter les minutes, cette fois-ci la Terre n'est pas rasée pour faire de la place à une autoroute intergalactique. C'est votre maison qui se fait aplatir. Le premier prototype de vaisseau à improbabilité, le Starship Titanic, prédécesseur du Cœur en Or, est passé par-là. Vous êtes recueilli par une bande de joyeux robots, qu'il faudra convaincre de vous ramener chez vous. L'aventure donne libre cours au délire le plus total, en vous permettant de discuter librement avec vos interlocuteurs. Fini les questions et réponses toutes faites, vous allez devoir vous démerder comme dans le bon vieux temps. Développé en coopération avec l'auteur, le scénario devrait être assez fantaisiste, de la même qualité que les bouquins.

Le POIDS de la CHINE



Ils sont forts, ces Chinois. Reprenant une loi qui est plutôt vieille, puisque datant de la révolution de Monsieur Mao, dit « l'Empereur à la Tombe fleurie » (tellement la Terre est contente qu'il soit mort), le gouvernement vient d'interdire une foule de choses en ce qui concerne le Net. En dehors du contrôle de la « liberté culturelle » qui s'est imposé de lui-même, il est question d'interdire les investissements des sociétés étrangères dans le domaine des communications, via le Net. En effet, depuis un moment, les entreprises étrangères, et en majeure partie Américaines, ont décidé d'investir en force sur le marché chinois de l'Internet. Du coup, tous ces entrepreneurs attendent plus d'informations de la part du gouvernement chinois, et ce sans annuler les projets qui sont déjà en cours.

P@CS

Le gouverneur de Floride vient de donner son feu vert pour la création d'un établissement bancaire dont la principale clientèle sera homosexuelle, homme ou femme. La boîte s'appellera « G and L Bank », ce qui pourrait s'apparenter à des marques d'alcools et autres whiskys, mais la ressemblance s'arrête là. G et L, ça voudra dire « Gay et Lesbian ». L'objectif avoué, c'est de pouvoir offrir des crédits aux couples homosexuels des États-Unis, qui rencontrent pas mal de difficultés à trouver des établissements qui veulent bien leur donner de quoi s'installer dans un appart', ou encore acquérir une bagnole. Quel rapport, me direz-vous ? Eh bien toutes les transactions se feront via le Net. Il y aura donc toujours un problème pour les vieux couples homosexuels qui refusent le progrès du Net, ou qui n'ont pas l'électricité, ou les deux. www.glbank.com.

RENTREZ-VOUS ÇA DANS LA TETE À COUPS DE BURIN

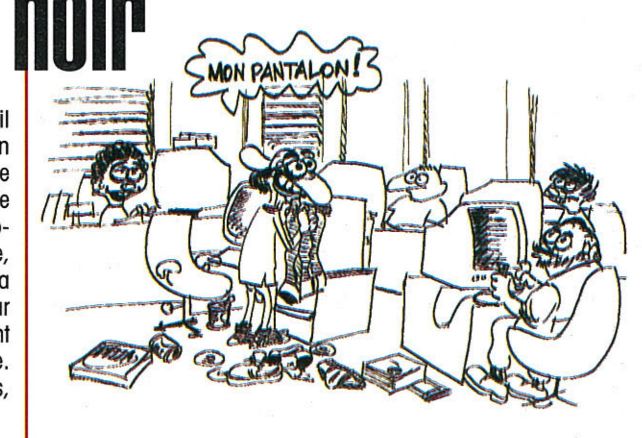
Quelques milliers d'abonnés d'AOL se sont encore fait voler leur mot de passe ce mois-ci. La technique utilisée par les piratins est vieille comme le Net : ils ont envoyé un e-mail à des dizaines de milliers d'usagers du provider américain, avec un Cheval de Troie en fichier attaché (en fait, un programme camouflé en image JPEG). Lorsque ce fichier s'exécute, il va cherche le mot de passe dans l'ordinateur de la victime et l'envoie via e-mail sur une adresse anonyme. Ce qui est étonnant, c'est qu'AOL ne cesse de rappeler à ses abonnés de ne jamais exécuter des fichiers dont on ignore la provenance. Pourtant, il se trouve toujours quelques milliers de grands naïfs pour gaiement double-cliquer sur le moindre programme que les piratins leur envoient. Afin de stopper ce fléau, j'encourage donc tous les usagers d'AOL à lire la phrase suivante 5 000 fois : Ne jamais, au grand jamais, exécuter un fichier attaché à un e-mail anonyme, même si on vous promet que c'est une version bêta de Quake 6. Non, jamais, ne jamais exécuter, jamais, nulle part, never.

What is the Matrix ?

Fort du succès rencontré par Metal Gear Solid, Konami est entré en contact avec les frères Wachowski pour réaliser une adaptation en jeu vidéo de leur film « The Matrix ». Bien qu'on n'en sache pas plus sur ce qui nous attend, je lance un appel aux lecteurs de Joystick, et surtout à ceux que l'on rencontrera sur IRC et sur le forum. Dorénavant, tout internaute qui prendra un pseudo de ce film, du genre « Neo », « Morpheus », ou encore « Trinity », se verra condamner à une peine de merde. Celle-ci consiste à kicker le malheureux, et à le renommer en « néo la merde », « morpheus le lourd «, ou « trinity la tepu », à son retour sur le chan.

Et en plus, il brille dans le noir

À 150 megas la moindre démo, le pauvre Gana périt sa race à faire tenir tout ce qu'il veut dans les 650 Mo du CD Joystick. La vie n'est pas toujours rose, même quand on met des bandanas de couleurs vives pour faire djeune. La solution, il pourra peut-être la trouver chez C3D, une boîte hi-tech spécialisée dans la sauvegarde de données, qui vient de mettre au point le Super FMD-ROM, FMD pour Fluorescent Multilayer Disk. Sur un disque classique de 12 cm de diamètre, ces coyotes réussissent à caser 1,4 tera octets, soit 1400 giga octets. La technologie utilisée mélange la superposition des couches de données sur le disque avec un nouveau type de laser fluorescent, et peut facilement être adaptée à d'autres formats, celui des cartes de crédits, par exemple. Qu'est-ce que Gana pourrait nous mettre sur 1400 Go ? 2 Go de démos, 500 Mo de shareware et le reste en skins pour Winamp peut-être.



L'ADSL ARRIVE À PETITS PAS

Le racket légal que France Telecom impose aux internautes pourrait bientôt n'être qu'un mauvais et scandaleux souvenir, puisque l'ADSL fait son entrée en France. De nombreux tests ont été lancés, pas à Garges-Les-Gonesse ni Sarcelles évidemment, mais dans les beaux arrondissements de Paris et dans certaines villes de province, par Infonie, Free, Club Internet et Wanadoo, avec son Netissimo. Si l'ADSL s'avère viable au niveau technique, cela signifie, à moyen terme, un accès à haut débit disponible sur tout le territoire, puisque cette technique s'appuie sur les classiques fils du téléphone, pour transporter l'information. Toutefois, comptons sur un dernier sursaut d'orgueil de France Telecom qui ne manquera pas d'invoquer une épidémie de choléra chez ses techniciens ou un sort vaudou jeté sur ses installations techniques pour retarder au maximum le développement de ce type d'offre et continuer à mettre sur la paille les internautes.

C'EST GENTIL

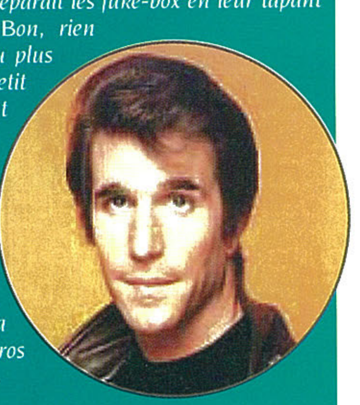
L'union sacrée, c'est un peu comme quand Psion et 3Com se mettent à développer un protocole commun dans le but de fabriquer un téléphone portable. Ce dernier, que j'appellerais bien pour l'occasion « L'aziza », se servira de l'interface des derniers Palm Pilot basés sur la technologie Symbian. Des mauvaises langues disent que c'est une belle brochette de loosers, et d'autres voient dans cette alliance la dernière chose pouvant à peu près se dresser devant le rouleau compresseur CE. En attendant, les actions de Psion ont curieusement regrimpé à cette annonce.

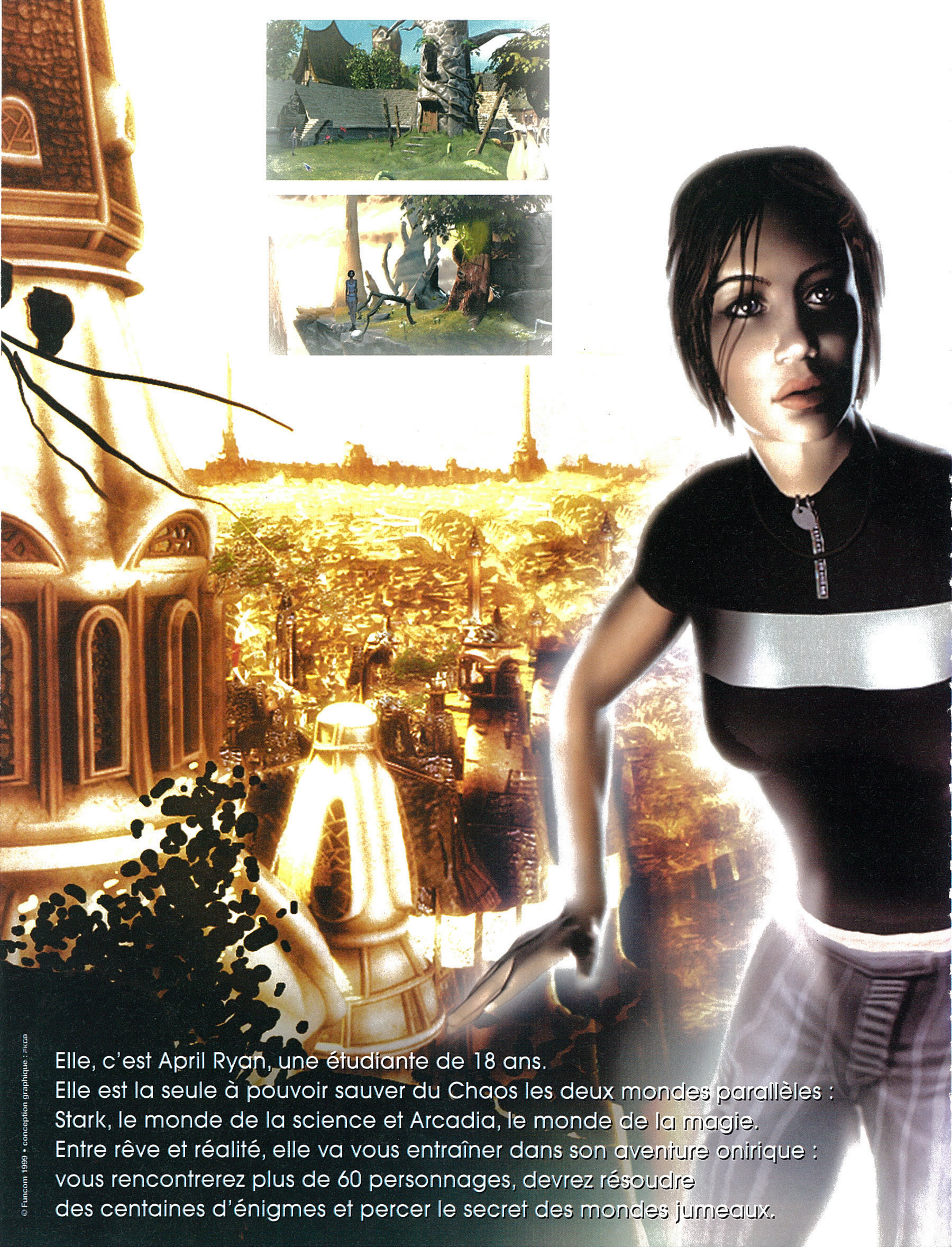


Sur l'ensemble des Yahoo du monde, on atteint quelque 385 millions de pages vues par jour. 384 999 997 hits de plus que la Home-Page de mon cousin Bertrand.

Oui mais il manque Monica

Le site Web Mister Showbiz (mrshowbiz.go.com) a publié le Top 50 des personnages de séries qui ont le plus marqué le XXe siècle. Outre le fait que la moitié des noms présents sur la liste me sont inconnus, les résultats, basés sur les votes des internautes, sont un peu surprenants. Le grand gagnant est Arthur Fonzarelli, alias Fonzie, le fabuleux pauvre keum de « Happy Days » qui réparait les juke-box en leur tapant dessus et en faisant « heyyyyy ». Bon, rien d'étonnant, en revanche, on est un peu plus surpris de voir Georges Costanza, le petit gros chauve de Seinfeld, juste devant Dana Scully qui pointe à la 23e place. Un autre truc m'a ultra dégoûté : voir Chandler Bing (25e) et Phoebe Buffay (29e) mais pas de trace de Monica. Ah ça, de la Wonder Woman, du Perry Mason ou du Mac Gyver, y en a des pelletées entières, mais dès qu'il s'agit de récompenser la grâce, le talent et les anorexiques aux gros seins, il n'y a plus personne.




Elle, c'est April Ryan, une étudiante de 18 ans.
Elle est la seule à pouvoir sauver du Chaos les deux mondes parallèles :
Stark, le monde de la science et Arcadia, le monde de la magie.
Entre rêve et réalité, elle va vous entraîner dans son aventure onirique :
vous rencontrerez plus de 60 personnages, devrez résoudre
des centaines d'énigmes et percer le secret des mondes jumeaux.
© Funcom 1999 • conception graphique : FKGB

news



Intel inside you

Cela faisait quelque temps (depuis mars dernier) que intel-inside.com narguait la corporation en proposant un site assez opposé au nom qu'il évoquait. En effet, il ne s'agissait ni plus ni moins que d'un site de cul tout ce qu'il y a de plus classique. Estimant qu'Intel était suffisamment énervé pour lâcher quelques ronds, le site a affiché une page blanche toute simple avec un simple chiffre tout noir : 400 000 dollars. Il a été mis en vente sur http://auctions.yahoo.com/auction/9979173 et sur la page de garde est inscrite la dernière offre. Celle-ci est, pour le moment, de 150 000 dollars et, précise-t-on plein de mesquinerie, a été faite par un autre fabricant de microprocesseurs.

Telex

Microsoft serait en train d'étudier la possibilité de devenir un provider gratuit en Europe via MSN. Une formule de ce type est à l'essai en Grande-Bretagne avec MSN Free, et elle pourrait s'étendre à la France et à l'Italie.

Lucas n'arrête pas d'annuler



Après avoir annulé « Racer » sur PlayStation, Lucas vient d'annoncer l'annulation d'Indiana Jones and the Infernal Machine sur cette même console. La firme semble privilégier le développement de ses futurs projets sur les prochaines consoles de nouvelle génération. En attendant, Indiana Jones and the Infernal Machine est toujours prévu sur PC le 23 novembre et nous n'en avons rien vu.

Jeux payants pour OS gratuit



Activision et Loki Entertainement sont maintenant de grands potes, puisque le premier vient de confier au second une autre fournée de jeux à convertir pour Linux. Parmi cette liste de cinq titres, dont certains ne sont pas encore sortis dans leur version Windows, on trouve Heretic II et Heavy Gear II. Loki et Activision ont déjà collaboré par le passé, notamment pour le port de Civilization : Call to Power sur Linux.

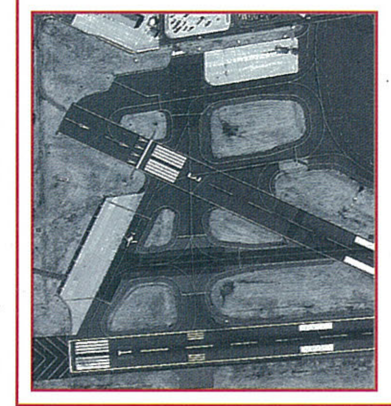
Opération « kangourous niqués »

Dernièrement, la bourse de Sydney, en Australie, a été victime d'une tentative de piratage informatique. En remontant un peu plus haut grâce à quelques programmes à la con de recherche de piratins, ils ont abouti à une base militaire, aux États-Unis...On aurait voulu faire exprès, on n'aurait pas fait mieux. Comme quoi, il y a des nations qui sont plus prédisposées à l'infiltration que d'autres. Et dans celles qui infiltrent, il y en a qui sont prédisposées à se faire gauler.

Là, on parle encore de Microsoft

La rumeur autour du projet X-Box, l'hypothétique console en développement chez Microsoft, n'en finit pas de s'amplifier. Les derniers bruits font état d'une machine bâtie autour d'un processeur de chez AMD et empruntant la majorité de ses composants au monde PC, notamment un disque dur de 4 Go. La bête pourrait se brancher sur un moniteur VGA classique ou sur une télé et serait gérée par Windows CE. D'après des gens que je ne connais pas personnellement, mais qui sont apparemment très au courant de tout ce qui se passe dans le monde de la hi-tech, Microsoft ne chercherait pas à concurrencer la Dreamcast (qui elle aussi utilise Windows CE) mais plutôt la PlayStation 2 et la future console de Nintendo. D'autres gens que je ne connais pas prédisent une date de sortie pour l'automne 2000. Quand j'y pense, tous ces gens que je ne connais pas et à qui je fais confiance, j'ai peut-être tort. Si ça se trouve, là, ils lisent le magazine et ils se donnent des grandes claques sur les cuisses en disant « aha, il y a encore cru ce con ».

Vue sur les chauves



Les premières images de « satellites espions » sont en vente. Disponibles en quadrichromie, en infrarouge et en noir et blanc, ces images, d'une résolution d'un mètre sur un, sont disponibles à la demande grâce au satellite Ikonos, qui peut stocker une centaine de clichés avant de les uploader vers la terre. Les images faites à la demande sont assez impressionnantes et sont vendues à un prix vraiment minime. Les images brutes sont vendues 30 $ par mile carré, et les clichés retravaillés 500 $ le mile carré. On ne sait pas si l'heure de passage du satellite sera communiquée au client, qui pourrait faire tracer des symboles intéressants au sol pour immortaliser l'événement, en disposant astucieusement des voitures dans un parking pour écrire « René aime Claire » par exemple.
http://www.spaceimaging.com/IKONOS/firstimage.htm

Qu'ils sont distraits, ces scientifiques...

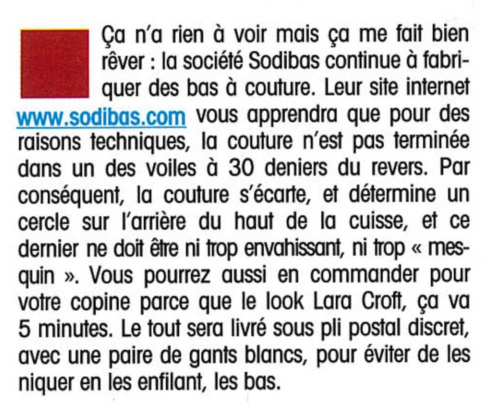
La NASA a perdu il y a quelques semaines la sonde Mars Climate Orbiter, dans sa phase de mise en orbite autour de la planète rouge. La cause de l'erreur est misérable. Les ingénieurs de chez Lockheed, responsables entre autres de la fabrication du système de navigation, ont utilisé le système de mesure anglo-saxon (yards, pieds, pouces...), tandis que ceux de la NASA ont utilisé le système métrique pour envoyer les ordres de trajectoire à la sonde. Résultat, 125 millions de dollars qui se sont vautrés sur Mars.

Ci-gît monsieur **Pingouin**

Les 27 pingouins du zoo de Marwell, petite ville anglaise, sont tous morts. Ça aurait pu faire un bon scénario pour X-Files, mais le mystère a vite été percé. Des gens vachement calés en maladie de pingouin ont diagnostiqué une sorte de malaria qui leur a attaqué le cerveau (aux pingouins, pas aux gens calés). D'autres zoos ont été touchés par l'épidémie, notamment celui d'Edinbourgh qui a perdu 6 de ses sympathiques volatiles, l'été dernier. Les inspecteurs de la Penguin Protection Agency ont enquêté. Leurs conclusions sont angoissantes : la maladie aurait été transmise des pies aux pingouins, par des moustiques facétieux qui se développent dans les piscines des pingouins. Car, oui, les pingouins, maintenant, ils ont des piscines, avec des petites chaises longues à côté et des otaries en bikini pour leur servir des harengs.







« Ouarglâ ! »

Ça n'a rien à voir mais ça me fait bien rêver : la société Sodibas continue à fabriquer des bas à couture. Leur site internet www.sodibas.com vous apprendra que pour des raisons techniques, la couture n'est pas terminée dans un des voiles à 30 deniers du revers. Par conséquent, la couture s'écarte, et détermine un cercle sur l'arrière du haut de la cuisse, et ce dernier ne doit être ni trop envahissant, ni trop « mesquin ». Vous pourrez aussi en commander pour votre copine parce que le look Lara Croft, ça va 5 minutes. Le tout sera livré sous pli postal discret, avec une paire de gants blancs, pour éviter de les niquer en les enfilant, les bas.





Netaid

Pour ceux qui n'étaient pas au courant, un concert de charité via le Net a eu lieu, et il a réuni pas mal de vedettes du genre Cranberries, ou encore David Bowie. Question de profiter des décalages horaires, ça s'est passé entre Genève et New York, en passant par Londres, et ça a donc duré plus d'une douzaine d'heures. Bien que le concert soit déjà terminé, l'histoire n'est pas encore finie. Le concert, organisé par le Programme des Nations Unies pour le Développement et par la société Cisco, visait à lutter contre l'extrême pauvreté. Il a été écouté par 2,4 millions d'internautes, et l'objectif avoué est d'obtenir un milliard de connections avant la fin de l'année. On peut donc mettre un peu de son temps dans cette action en se rendant au www.netaid.org.



Le Psion qui m'aimait

Chute de 12 % des ventes de Psion, le fabricant d'ordinateurs de poche. Des prix trop élevés, le manque de nouveau produit ainsi que la tendance générale des acheteurs à se diriger vers les machines fonctionnant sous Windows CE sont les causes de cette baisse. La sortie du Psion 5mx, un Psion série 5 accéléré, n'ayant pas convaincu le public, la firme lance le Revo, un Psion 5mx relooké, 40 % moins cher (aux alentours de 3 000 F) mais offrant moins de possibilités connectiques que son prédécesseur. Suivront deux produits plus ambitieux : les Psion Serie 7 ainsi que le netBook. Le Serie 7 devrait concurrencer les machines CE, sur le marché émergeant des ordinateurs dont la taille est intermédiaire entre les palms et les portables. Quant au netBook, il devrait s'agir d'une version plus puissante du Serie 7 destinée à être utilisée comme terminal dans les entreprises.

Une pétition mais pas assez de boutons

La pétition, c'est très à la mode chez les « linuxiens ». Les activistes du Macintosh ont décidé de s'y mettre aussi. Ils en lancent une pour que Sierra adapte Homeworld sur les machines d'Apple (http://www.gabrielli. com/macgames). Et là, j'ai envie de les soutenir, j'ai envie de montrer ma solidarité, pour qu'au-delà des OS, au-delà des machines, au-delà des marques, on se tende la main et qu'enfin, tout le monde puisse jouer à ce formidable space-opéra, que soit oubliés ces sottes querelles, que la grande famille des joueurs soit au complet. Et surtout, je veux absolument voir quelqu'un jouer à Homeworld avec une souris à un bouton. Oui, en fait, c'est plus ça que je veux surtout.



Keyboard-ELBOW

Les douleurs causées par l'utilisation intensive du clavier coûtent de plus en plus cher aux assurances à travers le monde. Certaines personnes sont même obligées d'arrêter de travailler, à cause de lésions dues à l'utilisation répétée du clavier et de la souris. OK, c'est sûrement aussi une bonne excuse pour les grosses feignasses mais, sait-on jamais, ce genre de douleur, similaire au syndrome du canal carpien ou au tennis-elbow, pourrait peut-être devenir le mal du prochain siècle. L'université de Cornell propose, sur son site, un guide pour taper au clavier sans risquer de mourir à 25 ans d'une arthrite foudroyante. L'adresse : **ergo.human.cornell.edu/ergoguide.html.** *J'en profite aussi pour vous donner l'URL d'un excellent programme d'apprentissage pour taper au clavier comme un dieu des doigts :* **www.shetef.com.**

Rayman 2 sans filet

Pressé qu'il était, le Rayman 2. Zou, direct du producteur au consommateur, sans passer par la case Joystick : nous n'avons pas pu le tester et vous le trouverez pourtant en vente ce mois-ci. Croyez-moi, c'est pas faute d'avoir essayé, mais version après version, le bougre ne voulait rien savoir et tiens, crash, que je te plante ton PC comme un sauvageon. On a eu beau changer de machine, de carte graphique, avoir le programmeur au téléphone pour une hot line en direct... Nibe, nada, rien, qu'il a voulu savoir le Rayman 2. Notre bon monsieur pomme de terre en était tout déconfit. Alors on est un peu embêté, parce que même si on croit que Rayman 2 est un bon jeu, s'il sort dans cet état là, je vous dis pas la cata. Voilà, vous êtes prévenu.



Sega de la finance

On peut dire ce qu'on veut, mais Sega, la société qui a « commis » pas mal de consoles de jeux vidéo, a aussi pas mal d'idées pour promouvoir sa nouvelle plate-forme de jeu. La dernière en date consiste à vendre la Dreamcast à quelques agents de change japonais, avec la possibilité de se brancher sur les sites de Nomura Securities pour effectuer des transactions boursières en temps réel. Ça laisse rêveur, des gens qui s'amusent avec l'argent des autres, via une console de jeux.

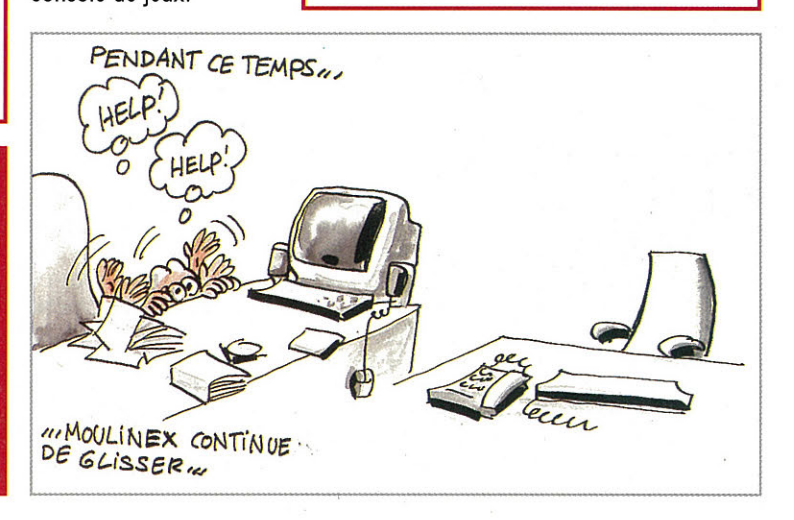
Telex



DID, le studio anglais à qui nous devons EF2000, F22 TAW et plus récemment Wargasm, est passé des mains d'Infogrames à celles de Rage Software, pour un peu plus de 50 millions de francs.

Piège à cons.vbs

Le dernier virus en vogue est assez inhabituel. En effet, il se présente sous la forme d'un courrier électronique que vous recevez avec, pour sujet, la phrase « check this ! ». Un minuscule fichier attaché est joint, généralement « links.vbs ». Alors, l'utilisateur moyen il se dit « ok, là c'est bon, ce n'est pas un EXE » et clique dessus comme un neuneu. Le problème, c'est que l'extension vbs définit un script visual basic, qui va placer des centaines de links de cul sur votre ordinateur (ouaiis !!!), mais qui va aussi récupérer tout votre carnet d'adresses pour leur envoyer les liens en question (Argh !). Les messages pourront apparaître comme cela :
Bonjour maman www.pouffeblonde.com.



Le chat -camescope…

Personnellement, j'ai toujours été contre la vivisection sur les chats ou alors juste une fois, parce qu'ils ne sentaient pas bon. Mais là, l'expérience est intéressante. Des scientifiques en blouse blanche avec des taches rouges ont planté 177 électrodes directement sur le cerveau d'un chat, dans la région du thalamus plus exactement. Le thalamus étant relié aux yeux du chat via le nerf optique, ils ont pu décoder les signaux qui y arrivaient et recréer une image vidéo de ce que voyait l'animal comme, par exemple, une assiette pleine de Sheba pour dire je t'aime. Grâce à ces gens, vous pourrez bientôt transformer votre chat en camescope, avec un simple kit de trépanation. Un petit pas pour la science, un grand pas pour la vidéo amateur.



… et le rat -pelleteuse, tes nouveaux amis à fourrure !

Il est très en vogue, en ce moment, chez les chercheurs, de brancher des PC sur des animaux. Certains customisent des chats en camescopes, d'autres bricolent des rats en bras télémanipulateurs. Voici l'expérience qui a été menée : dans un premier temps, on a appris à un rat à appuyer sur trois boutons pour diriger un bras mécanique, afin de faire entrer de la nourriture dans sa cage. On a ensuite branché des électrodes sur son cerveau, pour enregistrer les différents signaux émis au moment où il a l'intention d'appuyer sur chaque bouton. Ensuite, on a désactivé les boutons. Le rat croit alors diriger le bras mécanique en appuyant sur le bouton, alors que ce sont les signaux de son cerveau qui mettent le bras en mouvement. Enfin, on a éliminé les boutons factices et, affamé, le rat a fini par piger que, par sa seule volonté, il pouvait télécommander le robot.

Hyundaï, premier de la RAM

Hyundaï, le constructeur coréen, vient de taper un grand coup dans le petit monde de la RAM, en rachetant très cher quelques-unes de ses filiales, comme Hyundaï Microelectronics. Ainsi, en absorbant sa filiale, le géant Coréen devient le producteur numéro un de RAM, devant des gros poissons comme Samsung Electronics, et Micron Technology. Du coup, Hyundaï se retrouve à fournir 20 % de la RAM mondiale, contre les 18,5 % et 11,7 % de ses deux derniers principaux concurrents. Pour ceux qui espèrent une baisse des prix à cette occasion, il faudrait mieux se faire une raison. Hyundaï s'est endetté à mort pour l'achat de sa filiale, et la remettre à niveau ne lui coûtera que la modique somme d'un milliard de dollars. Il va bien falloir qu'ils rentrent dans leurs frais. Je crois bien qu'ils comptent sur nous.



APPLE
En arrière toute

Aux dernières nouvelles, Apple Computer pourrait faire machine arrière sur l'offre du processeur G4 à 500 MHz. Pour éviter de tomber sous le coup d'une interdiction d'export, en raison de la puissance (annoncée) de son processeur, il envisage tout bonnement de le remplacer par un nouveau CPU beaucoup plus lent (de 350 a 450 MHz). Alors que les fans d'Apple hurlent au complot crypto-fasciste de Micrintel, certains d'entre eux, moins bœufs, se sont aperçus que le prix de cette nouvelle offre d'Apple, que l'on peut qualifier de « downcloakée », était identique à celui du processeur dans sa pleine puissance. Autre problème : les 86 000 pré-commandes qu'Apple se vantait d'avoir reçues seront-elles cuisinées à base de CPU sous amphétamines ou sous barbituriques ?



ip2K

Les avocats spécialisés dans la protection de la vie privée sont en train de flipper sur ce qui devrait, à terme, remplacer les adresses IP. En effet, l'Ipv6 pourrait transporter un numéro de série propre à chaque ordinateur avec chaque paquet envoyé. Avec ce numéro, des sites commerciaux devraient pouvoir se faire une idée très précise de la personne virtuelle à qui ils s'adressent, connaître ses déplacements au mètre près et ses habitudes, en s'échangeant des listings de connectés et des collections de cookies.

Nano FM

Le Commissariat à l'Énergie Atomique vient d'annoncer avec fracas la réalisation du premier transistor de 20 nanomètres de côté. C'est vraiment pas beaucoup. Ça promet pour la suite ! Les usines les plus modernes ne pouvant graver que des machins de 18 microns de large, soit 90 fois de plus en largeur que le transistor du CEA, on se dit que le progrès va aller loin, dans le monde de l'atome... En attendant, on se demande qui peut écouter un transistor de cette taille sans se le faire tomber au fond de la trompe d'Eustache. On espère que ça va se vendre. Parce qu'on peut dire ce qu'on veut, mais jusqu'à présent, nos inventions, on n'a pas été très doués pour les refourguer. Je tiens à remémorer l'une des plus célèbres que la France a loupé à l'exportation : le micro-ordinateur.

La Dreamcast va bien, merci pour elle

La Dreamcast se vend bien, partout dans le monde. Après avoir clairement fait un carton aux États-Unis, son lancement en Grande-Bretagne s'est très bien passé. Durant les premières minutes, il s'en est vendu pour 90 millions de francs, qui s'ajoutent aux 85 millions de francs de pré-commandes que Sega avait enregistrées dans ce pays. Plus étonnant, des gens sont restés devant les magasins de jouets toute la nuit précédant le lancement de la console, pour être sûrs d'en avoir une. En France, 150 000 unités ont été mises en vente le premier jour et certains magasins étaient en rupture de stock le soir même. Ils doivent être contents chez Sega, ils passent du bord du gouffre au sommet de la montagne, enfin, au sommet de la petite butte de terre, parce que c'est quand même encore Sony qui règne avec arrogance sur le marché mondial de la console.

Ach ! La guerre... gross MALHEUR

Et ça continue, encore et encore : un nouveau mod pour Half-Life est en bêta-test. Dans War in Europe, deux camps s'opposeront : l'Axe et les Alliés (Axe... Alliés... Ça me rappelle quelque chose, cette histoire). Parmi les nouveautés intéressantes : un ratio entre nombre de frags et nombre de fois où vous avez été tué déterminera votre grade. Pour acheter de nouvelles armes, il faudra les payer en frags. Et les deux camps auront bien sûr des armes différentes. Eh, attendez... J'me rappelle. C'est la même histoire, dans « La Bicyclette Bleue »... Pff ! Les salauds ont tout pompé. Suivez attentivement les développements de ce mod, à l'adresse suivante : www.planethalflife.com/borderline/mods/wie/ . Une version jouable ne va pas tarder à tomber.



MEA CULPAVISION

Le mois dernier, nous vous annoncions ici même qu'Activision allait sortir une version Gold de Battlezone, comprenant, en plus du jeu d'origine (sans majuscule) patché à mort, les deux add-on officiels. J'ai utilisé le « nous » dans la phrase précédente, parce que j'aime rejeter la faute sur l'ensemble de la rédaction alors que j'en suis le seul responsable. Je vais même rejeter complètement la faute sur, euh Pom2Ter par exemple. Oui, voilà, c'est Pom2Ter qui m'a fait faire cette faute. Or donc, la faute en question est que Battlezone Gold sortira bien aux États-Unis, mais pas sous nos latitudes. Pourquoi, nous ne le savons pas, ça restera un mystère, mais peut-être avons-nous découvert un complot ourdi de longue date par l'homme à la cigarette des X-Files pour priver l'Europe de jeux vidéo pas chers.

Photocopieurs voyeurs

Xerox à l'envers, ça fait Xorex, et je trouve ça remarquable. En plus, ça sert aussi de nom à un fabricant de photocopieurs assez tatillon sur les habitudes de surf de ses 92 000 employés, puisqu'il les surveille à mort comme un petit voyeur d'entreprise. Résultat : 40 salariés américains de cette société se sont fait virer cette année, comme ça, d'un coup, sans tri ni foliotage-brochage. Le motif : « Usage inapproprié » d'Internet. En clair, ils passaient leur journée de travail à browser des sites pleins de photos de pingouins tout nus et en groupe, ou à jouer leur paye sur des casinos online. Et là, je sais que ceux d'entre vous qui lisent Joystick au boulot sont en train de fermer en catastrophe leur browser.

FC Com je veux

Une fois n'est pas coutume, je vais vous raconter ma vie. Alors voilà, je vous dresse le décor : on est en plein bouclage de Joy, et moi, Wanda, je suis loin de la rédac, paumée en pleine province hostile et très en retard sur mes textes. Quand soudain, le drame : mon écran de portable me lâche. Que faire ? Aller taper mes textes dans un cybercafé ? Louer un écran ? Je visite plusieurs boutiques d'informatique sans succès. Et puis je tombe sur un couple de petits jeunes qui m'accueillent avec le sourire et me prêtent un écran. Beuh, mon portable, il aime pas le VGA. Qu'à cela ne tienne ! Si je veux m'installer chez eux pour écrire... Et voilà comment Élise et Fabien m'ont sauvé la mise, me laissant les enfumer, m'alimentant en café quand je flanchais, me rappelant à l'ordre quand je me laissais distraire... Si vous pouvez lire mes reportages sur Ultima ce mois-ci, c'est grâce à eux. Alors j'ai décidé de leur faire un peu de pub. Ami lecteur, si tu habites Bordeaux, va faire un tour au 65 de la rue Judaïque, chez FC Com : ça en vaut le coup. Ne te laisse pas influencer par tes préjugés : en dépit des tapis, du canapé, de la table basse, des jolies petites tasses à café bleues, du coin PlayStation et de l'accueil chaleureux, c'est une vraie boutique informatique.



Niquator

Mais qu'est-il donc arrivé à la dernière version de Communicator de chez Netscape ? C'est un peu la question que se posent tous les fans de cette boîte à ce jour avant de passer sous Internet Explorer. Celle-ci, bourrée de bugs jusqu'à la moelle épinière (dont le moins grave est un plantage pur et dur avec un écran bleu lorsqu'on appuie sur le bouton d'impression), n'avait même pas de grand appâts pour concurrencer un IE5 : une version de Winamp livrée dans le pack, le dernier AOL Instant Messenger, et un minable bouton shop@netscape visiblement prévu pour accélérer une perte d'argent. Caféine, fidèle de Netscape depuis sa naissance, se déclare navré, mais aussi très navré.





Netscape  Netcenter™




Web de filles

Nous en avions rêvé, nous en avions même ri (gentiment) en rêvant aussi, mais en fait, nous ne savions pas que ça existait : www.womengamers.com est un site fait par des filles pour des filles. Mais loin des sujets de discussions réservés aux donzelles, on y parle de jeux, on y cause hardware, et on donne des notes aux personnages féminins des jeux en vogue. Ainsi, on apprend que Rynn, personnage issu du jeu Drakan (qui recueille un 7,3 sur 10), a de jolis mouvements bien naturels, qu'elle semble « plutôt intelligente », qu'elle a un organe vocal pas trop mauvais, mais que le marketing aurait pu faire plus d'efforts sur son alter ego réel présenté dans les salons. Quelles peaux de vaches !









Aureal, les cheveux au vent

La firme Aureal se contentait, jusqu'à présent, de fabriquer les puces sonores de la gamme Vortex. Désormais, elle a décidé de se lancer dans le sanguinaire pugilat qui oppose les fabricants de cartes son avec, en première ligne, le couteau entre les dents, Creative. Premier coup porté par Aureal : la sortie de deux cartes audio PCI architecturées autour d'un processeur Vortex2 et présentant un excellent rapport qualité/prix. La technologie de gestion du son A3D 3.0 d'Aureal serait également en très bonne position pour devenir le standard de la PlayStation 2.

Y m'a culé

Lors des premiers jours d'utilisation, le G4 d'Apple dégage une odeur désagréable. Comme dirait Cap'tain Ta Race, avec cette subtilité de langage qui caractérise les poètes incompris, « il schlingue comme une daube pourrie, le lascar ». Le problème vient d'un petit morceau de plastique mal placé qui se met à fondre lorsque l'ordinateur atteint sa température de fonctionnement normale. Ça rappelle un peu les tout premiers Mac dont la carte mère chauffait à tel point qu'elle dessoudait les mémoires, lesquelles tombaient en faisant « ploc ».

Apple, qui a reconnu le problème, conseille aux utilisateurs de ne pas s'en faire et d'attendre patiemment que le bout de G4 fautif fonde complètement. C'est seulement lorsque vous aurez des vertiges et que vous commencerez à cracher du sang que vous pourrez appeler la hot-line d'Apple.



Windows (février) 2000

Microsoft pourrait ne sortir Windows 2000 qu'au début de l'année prochaine, et pas à la fin 99 comme prévu initialement. Ce n'est pas encore officiel à l'heure où j'écris ces lignes (20h12 exactement), mais de nombreuses déclarations d'officiels de MS vont dans ce sens. La firme de Redmond semble ne pas vouloir reproduire l'erreur de Windows 95, qui leur a coûté cher en termes d'image publique. Oui, ça leur a coûté vachement cher, je pense même qu'ils doivent avoir envie de se les mordre quand ils se souviennent du désastre que fut la première édition de Windows 95. Pour Windows 2000, ils promettent qu'ils ne nous referont pas le même coup, et veulent prendre le temps de bien préparer leur bébé avant de le lancer sur le marché. Oui, ils vont lancer un bébé, les salauds.



Les sous doués passent le hack

TRIADS

Des étudiants anglais sont en train d'expérimenter un programme qui, à terme, leur permettra de passer leurs examens chez eux, grâce à leur ordinateur et à Internet. Le projet a débuté il y a huit ans. À l'époque, on ne connaissait pas l'existence de l'IRC, des recherches multicritères d'ICQ ni du « pote ingénieur du MIT à qui j'avais envoyé des images de pingouins et qui me doit un service ». Je m'associe à la peine des étudiants qui n'auront pas pris l'option informatique dans leur programme.

La poutre dans ton œil de borgne

Le débat sur la liberté du contenu des messages diffusés sur Internet bat son plein. Du coup, le club de la presse nationale ricain (un peu comme le club de la presse d'Europe 1 sans Elkabach et en plus gros) a organisé un colloque où étaient invités les partisans et les détracteurs de la pornographie online. Jeff Douglas, un avocat représentant une centaine de pornographes, a déclaré que la présence d'un tel contenu sur le Web est très bénéfique et que « ce type de produit est typiquement américain, parce qu'il génère des impôts et des chiffres d'affaire importants » et mieux encore « crée des emplois », peut-être dans sa famille. Donna Rice Hugues, représentant l'autre partie, a déclaré que « les enfants n'étaient pas en sécurité sur Internet » et que « l'innocence des petits continue à être sacrifiée sur l'autel du premier amendement ». Ça n'a pas de rapport mais, pour mémoire, cette donzelle s'est faite connaître pour avoir eu une relation extra-conjugale avec Gary Hart, ancien candidat à la présidence. OK, c'est un peu naze d'utiliser les arguments pudibons qu'on réfute par ailleurs.

Big Brother contre les activistes blagueurs

NATIONAL SECURITY AGENCY
UNITED STATES OF AMERICA

On commence à en savoir plus sur le projet Echelon, une opération d'espionnage à l'échelle mondiale entreprise par diverses agences de renseignements occidentales, comme la NSA américaine, le GCH anglais ou le DSD australien. Ces coquins seraient en train de filtrer l'ensemble du trafic Internet pour récupérer tous les e-mails contenant certains mots (par exemple « Terrorism », « Bomb » ou encore « Malcolm X »). Officiellement, le système n'existe pas, mais pour les militants du mouvement « Hacktivism », c'est une vraie menace pour la protection de la vie privée. Farceurs, ils ont lancé un « gag Echelon day », le 21 octobre dernier, en invitant tous les internautes à mettre, à la fin de leur correspondance électronique, une longue liste de mots (entre autres : « F.B.I. », « C.I.A. », « Waco », « Davidian », « Iran », « Contras », « AK47 », etc.), pour inonder d'e-mails suspects les machines de Big Brother. Espérons que la blague a mis à genou les bécanes de la NSA, pour que soient rétablis nos droits à préparer des attentats ou à conspirer contre les gouvernements démocratiques en toute tranquillité.

Low tech & privacy

La technologie du web access blocking commence à faire fureur. L'idée est toute simple : une page web surveille les entrées des visiteurs en repérant d'où ils proviennent (IP, DNS, provider ou autre page Web). Munie de ces renseignements, elle peut laisser ces derniers entrer ou non, voire les rebalancer à un autre endroit. Là où c'est tordant, c'est que la chose semble se répandre de plus en plus sur les pages commerciales, afin d'envoyer les clients potentiels sur un lien ou pour rediriger les concurrents sur des pages « pièges » où toutes les informations utiles et intéressantes seront supprimées. Ainsi, on peut imaginer faire une certaine ségrégation de personnes, de nations ou extrapoler en pensant que les sites officiels américains ne seront plus accessibles aux Serbes ou aux Irakiens. Le plus consternant est que l'un des seuls moyens de passer outre est de se retrancher derrière des services grand public de type Americain online. Un comble de basse technologie.

Hard Sailing



Approchez madame ! Ne soyez pas timide, approchez ! Mais dites-moi, n'avez-vous jamais été intéressée par l'achat d'un jeu de corsaires ? Non ? Vous m'étonnez, car c'est très avantageux ... Regardez ce magnifique jeu... Corsairs ! Ah ! Ne dites rien ! Je vous mets en plus et gratuitement l'add-on et non, non, vous ne rêvez pas, ce porte-clef Tour de France et un joli collier pour votre chien. Oui, c'est ce que je disais... pour votre enfant. Pas pour 1 000 F... ni pour 500, mais pour moins de 300 F. Oui, madame ! Moins de 300 F ! Vous avez bien entendu ! Corsairs plus un add-on ! Monsieur, monsieur ! Approchez, vous aussi... Add-on comprenant de nouveaux graphismes et deux nouvelles campagnes, l'une du côté espagnol et l'autre du côté hollandais... Et tout ça pour le prix du jeu Corsairs... L'add-on est offert, avec quoi... Alors ? Madame ? Monsieur ? Je vous préviens, ce sont les deux derniers ! Vous voulez peut-être acheter juste l'add-on ? Je vous le fais à moins de 100 F... Ah... votre petit chien a l'air intéressé.

Plaque tectonique

Y en a quand même qui ont pas de bol ! Lors du tremblement de terre qui a touché Taïwan le 21 septembre dernier, un câble sous-marin a quelque peu morflé, et du coup, le trafic Internet entre l'Asie du sud-est et l'Amérique du Nord a été très perturbé. Pour une fois, France Télécom n'y est pour rien. Pour meilleure preuve, j'ai reçu ma facture.



Du samedi 27 au lundi 29 novembre, se tiendra à Paris la troisième édition de la LAN-Arena. C'est une sorte de méga-teuf, comme quand vous étiez au collège, avec les bouteilles de Banga et les bonbons Regalad dans un saladier. Sauf que là, y'aura pas de musique, mais beaucoup de PC avec des sociopathes aux yeux rouges qui jouent à Quake dessus. Vous l'avez compris, il s'agit d'une gigantesque LAN-party, puisque 300 joueurs de toute l'Europe sont attendus. Au programme, beaucoup de Quake II et de Quake III, du Starcraft, certainement du Counter-Strike, bref tout ce qui est marrant à jouer en réseau. Ce gros week-end aura lieu au Stade Français dans le 16e arrondissement, l'entrée est payante (environ 150 F), et vous avez tous les détails sur le site officiel de l'évènement : www.lan-arena.com.

JOYSTICK RECHERCHE DES JOUEURS... DES VRAIS !

Pour son service télématique, JOYSTICK recherche de vrais joueurs acharnés, disponibles, sérieux et responsables afin de rédiger des solutions de jeux. Désolé pour les provinciaux, mais il faut impérativement habiter Paris ou Région Parisienne. Bonne maîtrise de la langue française et connaissance de l'anglais et du Net appréciés.

Envoyez votre candidature à :

JOYSTICK - SERVICE TELEMATIQUE
124 rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

(Ne téléphonez pas, ne mailez pas, merci. Ne téléphonez pas, ne mailez pas, merci. Ne téléphonez pas, ne mailez pas, merci. Allez, encore un : ne téléphonez pas, ne mailez pas, merci.)

Quoi

Sirocco Crossfire

Concepteur de cartes 3D à la base, Videologic créé la surprise avec ce kit d'enceintes Sirocco Crossfire. Doté d'un caisson de graves et de quatre satellites équipés de medium et de tweeter, jamais un kit de ce prix n'avait offert pareille richesse acoustique. Les basses très puissantes sont toujours présentes, sans jamais être envahissantes, et les satellites reproduisent fidèlement le milieu et la partie supérieure de la bande passante. La saturation n'intervient quasiment jamais, même à très fort volume. Et du volume, vous en aurez, avec une puissance de 80 watts RMS. Les cônes de haut-parleurs sont tous des Audax, une marque reconnue dans le milieu professionnel. L'ampli est assez gros (un peu trop) et bien lourd (souvent gage de fiabilité) et dispose d'entrées avant et arrière pour les cartes son 3D, d'une entrée auxiliaire, et d'un cinch numérique pour décodeur AC-3. Enfin, on peut régler indépendamment le volume des enceintes arrière et du caisson de grave. Tout simplement le meilleur kit pour ordinateur (ou autre) disponible dans cette gamme de prix.

◀ **Constructeur : Videologic**
Distributeur : N.C.
Site Internet : http://www.videologic.com
Prix : environ 1 900 F TTC



FX Force Feedback Racing Wheel

Je vous avais présenté il y a bien longtemps un volant du type télécommande pour voitures radiocommandées. Eh bien voici sa nouvelle version avec retour de force. C'est rigolo comme tout et on ne peut pas trouver mieux pour un jeu comme Re-Volt. Une gâchette située au niveau de l'index permet de manipuler l'axe des Y (accélération et freinage) et le mini-volant est recouvert de caoutchouc moelleux. Pour avoir utilisé le premier modèle, je peux vous dire que c'est increvable. Reste qu'avec le retour de force, je ne sais pas trop. Certes, ça ne vaut pas un vrai volant mais côté prix et gain de place, c'est idéal.

▲ **Constructeur : Interact**
Distributeur : S.V.G. Distribution
Téléphone : 01 44 61 27 00
Prix : 249 F TTC

Hammerhead FX

La Dual-Shock de la PlayStation a fait des émules. Si beaucoup de constructeurs en avaient reproduit le look et amélioré ses fonctionnalités, aucun n'y avait inclus le retour de force. Enfin, il ne s'agit pas vraiment d'un retour de force, mais plutôt de vibrations en rapport avec l'action. La manette dispose de 10 boutons programmables, d'une croix à 8 directions et de 2 mini-sticks, soit 4 axes analogiques. Développé en collaboration avec 3dfx, elle réagit aux différentes situations en vibrant plus ou moins et de manière différente. C'est pas mal du tout et son design en plastique transparent n'est pas pour déplaire. De plus, on peut programmer ses propres effets pour les jeux plus anciens ne gérant pas le retour de force.



▲ **Constructeur : Interact**
Distributeur : S.V.G. Distribution
Téléphone : 01 44 61 27 00
Prix : 299 F TTC

Cyclone Digital

Les périphériques de la gamme Interact disposent d'un look agréable. Tel en témoigne ce simple joystick programmable, avec une prise en main facile et pensée à la fois pour les gauchers et les droitiers. Il possède 18 fonctions programmables sur 9 boutons, un « chapeau chinois » à 8 directions, et une réglette de gaz. La gestion du palonnier est assurée par la rotation du manche, à l'instar des SideWinder de Microsoft. Il se connecte à l'ordinateur via le port USB, ou bien sur le port série grâce à l'adaptateur fourni.



Constructeur : Interact ▶
Distributeur : S.V.G. Distribution
Téléphone : 01 44 61 27 00
Prix : 299 F TTC



Constructeur : Matrox
Distributeur : Matrox France
Téléphone : 01 45 60 62 00
Prix : 2 790 F TTC

Marvel G400-TV

L'ATI All-in-Wonder devra désormais compter avec la concurrence. Matrox qui, décidément, reprend du poil de la bête, nous propose la Marvel G400-TV, qui propose comme l'ATI, le « tout en un ». Le processeur G400, offrant des performances 2D et 3D parmi les meilleures du moment, est accompagné d'un tuner TV et d'une puce de compression/décompression MJPEG entièrement hardware. À titre d'exemple, un PC AGP équipé d'un Pentium 233 suffit largement à capturer une source vidéo au format PAL (752x576 à 25 images seconde), mais aussi Secam et NTSC. Un logiciel fourni permet d'ailleurs de convertir la séquence capturée en MPEG2. Les connexions vidéo se font via un boîtier externe possédant des entrées vidéo composite, S-Video et audio. Autre point fort de la G400, et pas des moindres : la carte possède deux sorties SVGA permettant l'affichage simultané sur 2 écrans différents à des résolutions et des fréquences de rafraîchissement indépendantes. C'est le Dual-Head. Du coup, vous pouvez regardez un DVD ou la télé sur un second moniteur ou un téléviseur, tout en surfant sur le Web avec l'autre écran. Idem pour capturer la vidéo. L'ensemble est vendu avec le logiciel Avid Cinema pour le montage virtuel de vos films, Photo Express de U-Lead pour capturer et retoucher des images fixes, un lecteur de DVD, et les jeux Tonic Trouble et Wild Metal Country. Nous la testerons plus en profondeur très bientôt.

de neuf ?

Par Lord Casque Noir

Desktop Digital Theater 2500

Ce kit d'enceintes avec décodeur/ampli Dolby Digital AC-3 fait suite au Desktop Theater 5.1 paru l'an dernier. Il est donc doté d'un ampli avec des entrées pour une carte son 3D, mais aussi d'une entrée SP/DIF permettant d'acheminer le signal digital d'une SB Live, ou DVD Encore par exemple, vers le décodeur AC-3. Le Dolby Digital étant codé sur 6 canaux, il y a des sorties pour une voie centrale, 2 enceintes latérales avant, 2 enceintes arrière, et 1 caisson de graves. Côté innovations, le look passe au noir, plus sobre et moins salissant que le blanc cassé de la version précédente, et le caisson de graves, qui restait à n'en point douter le point faible de cet ensemble, a nettement gagné en puissance et en qualité. Fini le bruit de plastique qui grésille lors du passage d'un vaisseau spatial dans Alien, par exemple. Le son est plus riche et plus présent. Les satellites montrent hélas rapidement leurs limites dès que l'on pousse le son un peu trop fort. Reste que pour ce prix-là, difficile de trouver mieux. À titre d'info, le premier kit hi-fi avec ampli AC-3, caisson et satellites se trouve aux alentours de 4 500 F (et c'est vraiment du très bas de gamme).

Constructeur : Creative Labs
Distributeur : Creative France
Téléphone : 01 39 20 86 00
Prix : 1 999 F TTC



Reportage

PAR WANDA

Evolva n'a pas l'aura médiatique d'un Giants ou d'un Planescape Torment, deux autres titres très attendus du pool Virgin/Interplay. Computer Artworks, son développeur, est un petit nouveau du jeu vidéo, et du coup, le jeu était présenté assez discrètement sur les stands de l'E3 et de l'ECTS. Seulement voilà : le fait est qu'il ne manque ni de personnalité, ni de potentiel, et que le sujet méritait d'être un peu creusé.

GENRE : ACTION TACTIQUE
EDITEUR : VIRGIN I.E.
DÉVELOPPEUR : COMPUTER ARTWORKS GB
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 2000
WEB : WWW.ARTWORKS.CO.UK



Evolva





Computer Artworks est une société qui se démarque de ce qu'on rencontre habituellement dans cette industrie. Pour schématiser, disons qu'il ne s'agit ni d'une petite bande de copains, ni d'un gros studio de développement. Pourtant, au-delà de son air atypique, elle emprunte à ces deux cas de figure. Comme les petites bandes de copains, elle est de taille restreinte (une vingtaine de personnes, recrutées dans une optique de long terme, et dont dix seulement bossent sur Evolva) et se limite à un seul jeu. Mais comme les gros studios, elle mène plusieurs projets de front, n'a pas fait du copinage son principal mode de recrutement, et est issue de la volonté d'une seule personne. Pour être plus précise, je dirais qu'elle est la matérialisation de la volonté d'une très forte personnalité. En ce sens, elle me fait penser à Mathématiques Appliquées, dont je vous ai parlé le mois dernier. Tout comme le boss de MASA, celui de Computer Artworks est aux antipodes d'un Alex Garden (le fondateur de Relic Entertainment qui, du haut de ses vingt-quatre printemps quasi-exclusivement dédiés au jeu vidéo, nous a pondu l'un des titres les plus novateurs du moment : Homeworld). Tous deux sont arrivés dans le monde du jeu sur le tard et par choix délibéré, après avoir traîné leurs guêtres dans des milieux très différents. D'ailleurs, leurs deux sociétés développent d'autres activités en parallèle : Intelligence Artificielle dans le cas de MASA ; arts organiques et moteur physique pour Computer Artworks. Mais revenons au sujet qui nous a réunis ici, mes bien chers frères.



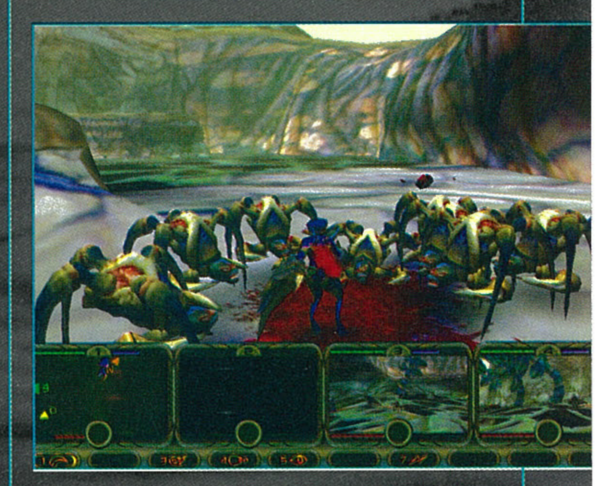
L'interface est assez facile d'accès : une touche pour réunir son groupe, une autre pour le disperser, et un curseur qui change de couleur selon l'endroit visé, pour nous permettre de bouger, d'attaquer ou d'absorber de la nourriture par un simple clic. Je crois que c'est la seule photo où l'on voit un bout du curseur. Rouge en l'occurrence.

EVOLVA, COMME ÉVOLUTION

Dans Evolva, comme le titre le laisse deviner, tout sera histoire d'évolution. Dans Evolva, on est dans le futur. Les hommes ont fait d'énormes progrès dans tous les domaines scientifiques, et notamment en génétique et en astrophysique. S'ils n'ont pas encore découvert d'intelligence extra-terrestre, ils ont poussé l'exploration de l'univers bien au-delà de notre système solaire, et ils ont posé des sondes sur tout un tas de planètes. Bien leur en a pris, car voilà t'y pas qu'une sorte de gros œuf, venu d'on ne sait où, traverse le vide de l'espace en direction d'une de ces planètes. L'impact n'a rien de cataclysmique, mais l'analyse des infos envoyées sur Terre par la sonde est inquiétante : il semblerait que l'organisme libéré par l'impact soit en train de « coloniser » la planète en question. Végétal protéiforme, il s'étend progressivement à la surface en y générant ses propres organismes de défense : d'étranges bestioles, de plus en plus puissantes au fur et à mesure qu'il se développe. Parallèlement, il se fraie un chemin vers les profondeurs de la planète, afin d'y construire son nid et d'y couver la prochaine génération d'œufs maléfiques. Une fois le processus de maturation arrivé à son terme, la planète explosera, propulsant ainsi des centaines, voire des milliers d'œufs dans l'espace, comme autant de colonisateurs potentiels à la recherche de nouvelles terres d'accueil. Devant une telle menace, nos savants mettent sur pied une équipe de 4 Genohunters (chasseurs génétiques) dont la mission est simple : éliminer toute présence alienne sur la planète avant qu'il ne soit trop tard pour enrayer le processus. Hum, enfin de l'action.

EVOLVA, COMME TACTIQUE

C'est donc avec ces 4 loulous que vous débarquerez sur une planète inconnue pour attaquer, au propre comme au figuré, le premier niveau du jeu. Au début, vous ne pourrez guère les différencier que par la couleur et l'apparence physique. Du coup, la possibilité de sauter de l'un à l'autre pour diriger indifféremment n'importe lequel d'entre eux n'aura que peu d'intérêt. Mais par la suite, ils gagneront une identité et des caractéristiques propres. En effet, selon la technique testée par Fishbone avec des fragments de rail de sécurité et des bouts de tôle de voitures adverses, ces êtres de conception avancée ont la faculté de recomposer leur code génétique avec celui de leurs adversaires. Cela se traduira par l'acquisition de nouvelles aptitudes et techniques de combat tout au long du jeu, de plus en plus puissantes et efficaces au fur et à mesure qu'ils affronteront des adversaires, eux-mêmes plus puissants et plus efficaces. En pratique, vous récupérerez des points génétiques sur les cadavres de vos ennemis, et vous les répartirez entre vos 4 Genohunters. Plus précisément, c'est le moteur du jeu qui affectera ces points selon 16 configurations possibles (4 par Genohunter), entre lesquelles il vous faudra choisir. Concrètement, chaque Genohunter pourra développer au cours du jeu 15 domaines de compétences : 10 techniques offensives et 5 aptitudes particulières (vitesse, saut, escalade, vision et protection). À tout moment, vous aurez accès à un tableau indiquant l'état d'avancement de chaque Genohunter dans chaque domaine, ainsi que les différents upgrades possibles. De cette manière, vous maîtriserez le développement harmonieux de votre équipe. Car si l'objectif premier d'Evolva est de latter de l'alien en vue à la troisième personne, votre succès reposera avant tout sur une gestion tactique des combats, c'est-à-dire sur l'exploitation de la complémentarité entre vos 4 Genohunters.



EVOLVA, COMME ACTION

La vraie difficulté du jeu, du coup, sera de répartir intelligemment les compétences entre vos 4 persos. Car j'aime autant vous le dire tout de suite : ne rêvez pas, le Genohunter parfait n'existe pas. Désolée, Fishbone. Chacun de vos personnages ne pourra développer à 100 % que 4 ou 5 caractéristiques au maximum. Seulement voilà : autant il paraît évident de ne pas développer chez le même Genohunter les armes à distance et les armes de poings, autant la plupart des autres choix seront beaucoup plus subtils. Et au final, chaque équipe sera sans doute unique. C'est d'ailleurs ce qui rend le concept multiplayer d'Evolva aussi intéressant, puisqu'à la fin du jeu solo, on pourra exporter notre équipe de Genohunters pour des affrontements de type deathmatchs (ce qui, soit dit en passant, est également une des idées de Black & White). Mais du coup, ceux qui n'auront pas terminé le jeu solo seront bien embêtés. Car s'il sera très certainement possible de récupérer de bonnes « équipes toutes faites » sur Internet, l'intérêt de la chose sera plutôt, à mon sens, de se peaufiner



DIRECTX 7 ET GEFORCE

Evolva sera, si ce n'est le premier, l'un des tout premiers jeux à supporter DirectX7. Entre autres choses, il pourra donc, pour ceux qui possèdent une carte 3D nouvelle génération, déporter toute une partie des calculs géométriques anciennement pris en charge par le processeur central (notamment le fameux « transform & ligthning ») vers le chipset de la carte 3D en question. D'ailleurs, si vous comptez investir dans le GeForce de Creative Labs - celui-là même que cette grosse flemme de Doc Caféine teste ce mois-ci - vous pourrez avoir un avant-goût d'Evolva, puisque Computer Artworks a développé deux niveaux spécifiquement pour cette carte : cette demo s'appelle Evolva Scout et est une sorte d'introduction à l'intrigue développée dans la version commerciale du jeu.

Evolva



La progression dans chaque compétence se fait sur une échelle allant de 0 à 500. Au passage de chaque nouvelle centaine de points, des changements physiques interviendront, déterminant ainsi 5 stades visuellement distincts. Exemple par l'image : la taille de l'arme que notre héros tient ici à la main est significative d'une grande maîtrise de cette technique.



son équipe à soi. Enfin, ce que j'en dis, moi... Comme je n'ai joué qu'au premier niveau du jeu, c'est-à-dire à un stade où les personnalités des 4 persos étaient très similaires, il se peut que j'exprime là ma frustration de n'avoir pas pu mettre au point des tactiques élaborées, de type attaque simultanée en plusieurs endroits, couverture à distance, préparation de piège, ou que sais-je encore.

EVOLVA, COMME... PRUDENCE

Intelligence Artificielle, 3D, physique... Les petits gars de Computer Artworks n'ayant été convaincus par aucun des moteurs existants, ils ont décidé de tout développer en interne. Au final, le résultat est très impressionnant : leur système de logique floue donne aux ennemis un comportement plutôt naturel, du moins pour ce que j'en ai vu. Leur moteur 3D joue la carte des effets visuels et des textures 32 bits avec un vrai bonheur, sans parler de la version GeForce (cf. encadré et test matos). Et leur moteur physique va largement au-delà de ce qu'on peut voir dans le jeu, puisqu'ils ont même l'intention de le commercialiser. Cela dit, il n'en reste pas moins que je reste prudente quant à l'intérêt final du jeu. L'idée de mêler action et tactique ne manque pas d'intérêt, bien au contraire, mais les développeurs ne sont pas encore certains de pouvoir implémenter un mode coopératif d'ici la sortie du jeu. Du coup, en plein combat, il nous faudra compter sur l'I.A. de l'équipe. Jusqu'à quel point les 3 Genohunters que nous ne dirigeons pas seront-ils en mesure d'évaluer correctement les situations ? Jusqu'à quel point sauront-ils choisir dans leur arsenal l'arme la mieux adaptée à la situation ? Jusqu'à quel point sauront-ils mettre au point des combinaisons et nous relayer intelligemment ? Pour l'instant, tout ceci reste au stade des promesses. Enfin, avouez quand même que ça serait bien cool, hum ?

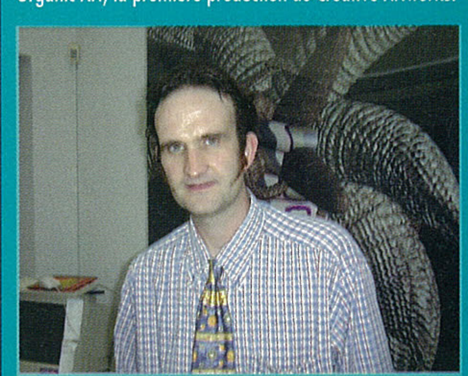
Les petites fenêtres que vous voyez au bas de l'écran correspondent à ce que vous verriez si vous dirigiez l'un de vos 3 autres Genohunters. C'est super utile sur le plan tactique, et super impressionnant sur le plan technique.





WILLIAM LATHAM

Après des années passées à étudier les Beaux-Arts dans des écoles prestigieuses, William Latham a fait une chose étrange. Apprenant l'existence chez IBM d'un département de recherche, le UK Scientific Center, il a postulé auprès de la digne institution. C'était l'époque où la suprématie d'IBM lui permettait de se livrer à des expériences hors normes. À cette occasion, notre ami William a pu travailler avec une équipe issue d'horizons variés sur ce qui le passionnait : les mutations génétiques des formes. En 1993, lassé de l'aspect théorique, il monte sa boîte actuelle afin « de créer des produits de loisir pour PC », comme Organic Art, la première production de Creative Artworks.



Vince Farquharson, le chef de projet d'Evolva, est un ancien de chez Bullfrog, où il était designer sur Magic Carpet 2 et Syndicate Wars.



3D PROPHET

Featuring GeFORCE 256™

32MB
AGP 4X/2X
SORTIE TV

nVIDIA™

XingMPEG DVD-VIDEO PLAYER

3D Prophet est une carte révolutionnaire conçue par Guillemot autour du GeForce 256™, le premier GPU au monde créé par NVIDIA. L'avènement de **3D Prophet** annonce le début d'une nouvelle ère dans le domaine des accélérateurs graphiques 3D : ses disciples contrôlent les forces et surmontent les pires obstacles dans les jeux 3D les plus diaboliques.
Entrez dans l'univers de **3D Prophet** et recevez lumière, révélation, inspiration et vérité.
3D Prophet a le pouvoir de convertir votre âme de joueur : **vous serez obsédé par la 3D.**

www.guillemot.com

Son pouvoir est entre vos mains



GUILLEMOT FRANCE S.A. BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex - Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

Reportage

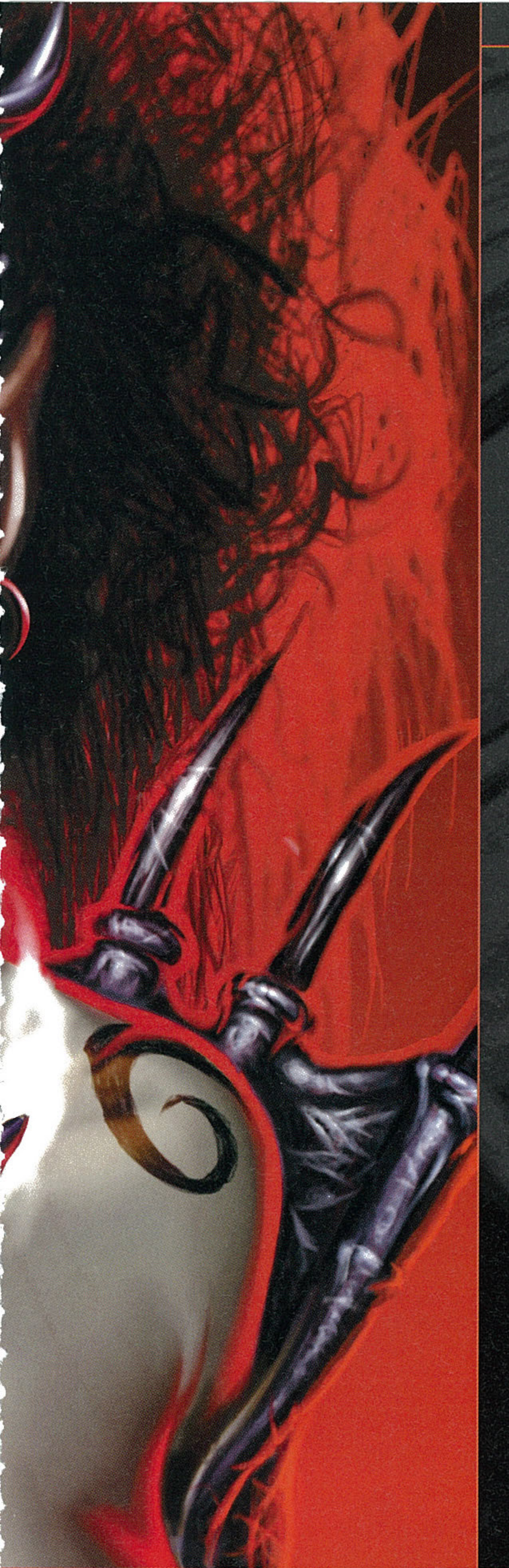
PAR WANDA

Après la déception qu'a été pour moi Tiberian Sun, autant vous dire que je n'ai pas sauté au plafond quand Ivan Le Fou m'a parlé d'une nouvelle descente dans l'antre de Westwood. Mais bon, il avait tellement l'air d'y croire, notre bon Le Fou. Et puis, comme dans la foulée je devais également rendre visite à Origin, je me suis laissée tenter. Au final, je ne le regrette pas. Mais alors pas du tout. Car Nox est une vraie petite bombe.



GENRE : ACTION/ROLE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD STUDIOS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 2000
WEB : WWW.WESWOOD.COM

Un beau Nox





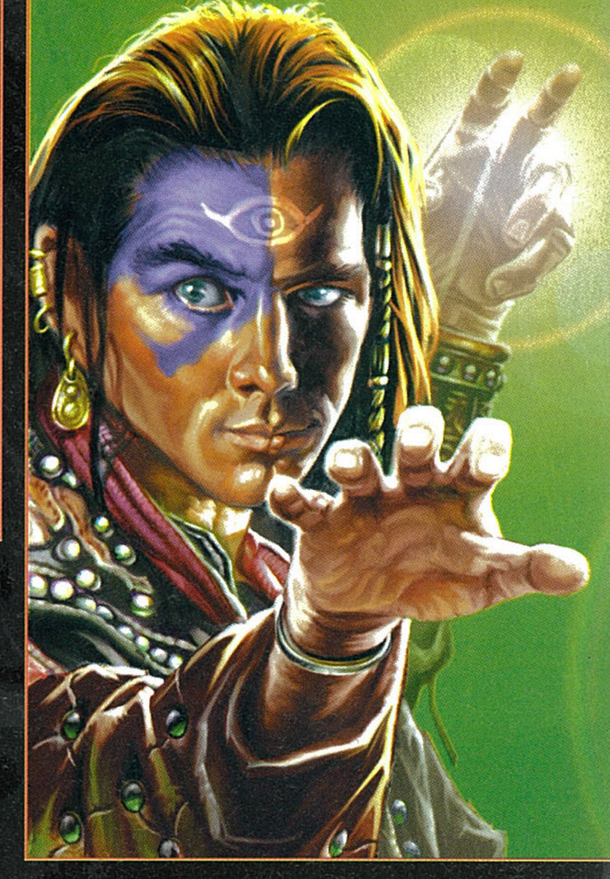
vez-vous remarqué comme l'histoire tend parfois à se répéter ? Même si c'est une confession un peu pénible pour l'hégélienne que je suis, j'avoue qu'en arrivant chez Westwood Studios, par un beau matin du mois dernier, je me suis subitement sentie rejetée quelque 10 mois en arrière. C'était exactement le même topo : départ de Paris un dimanche après-midi, arrivée aux États-Unis le soir même, et après quelques heures d'un sommeil pour le moins chaotique, la mauvaise surprise. Dès le réveil. Sans aucune des sommations d'usage. À l'époque, c'étaient les créateurs d'Half-Life qui m'avaient fait faux-bond. La douche froide. Tout comme il y a quinze jours, quand je suis arrivée à Las Vegas pour apprendre que le chef de projet de Nox n'était pas là. Comment ça, pas là ? À défaut du chef de projet, j'étais déjà prête à me contenter de n'importe quel membre de l'équipe, consentant ou pas. Tout plutôt qu'une démo faite par le préposé aux RP (Relations Presse). Mais même pas : l'équipe était à Irvine, en Californie. Ah non ! Il était hors de question que je me fasse avoir une seconde fois. Que voulez-vous, je suis foutue comme ça : je n'arrive pas à avoir confiance en un mec dont c'est le métier de me vendre des trucs. Je bloque. Alors j'ai tout chamboulé leur bel emploi du temps, et au lieu de poser sagement mes fesses devant l'ordinateur préparé à mon intention, je suis allée faire changer mes billets d'avion. Il était déjà prévu que je me tape 6 avions en 5 jours. Alors, un de plus ou de moins...

IRVINE, ME VOILÀ !

L'histoire de Nox est assez incroyable : tout a commencé à la CGDC de 1997 (Computer Games Developers Conference, une réunion des développeurs de jeux qui se déroule en mars à San José), quand un jeune ingénieur en mécanique, qui prenait des cours du soir en informatique, a présenté à Brett Sperry un shareware multijoueur au concept pour le moins original. En l'occurrence, sur écran splitté, il mettait en scène deux protagonistes issus de l'univers de Gauntlet, dans un affrontement à la Mortal Kombat, c'est-à-dire dirigé au joypad (ce qui sous-entend une intense gymnastique du pouce pour déclencher les sorts les plus efficaces), et avec un système de combos inspiré de Magic the Gathering. Wahou, rien que ça. Pour pimenter le tout, ce jeune homme plein de ressources - que nous appellerons Michael Booth par respect pour le choix de ses parents - avait collé un morceau de carton en plein milieu de son écran (comme le proposait Battle Isle 2), afin d'empêcher chaque joueur de voir la partie adverse de l'écran. L'idée, c'était qu'on pouvait choisir son perso dans trois écoles de magie (feu, nature et illusion), préparer ses petits combos de sorts, balancer tout ça sur son adversaire dès qu'on le croisait, puis repartir se planquer afin de panser ses blessures, de reconstituer ses provisions et de préparer la prochaine salve. À l'époque, en plus de ses fonctions de président de Westwood, Brett Sperry dirigeait toute la production mondiale de Virgin. C'est ainsi qu'Hyperion, la petite société de Michael Booth (effectif : quatre personnes), a signé pendant l'été 97 son premier contrat d'édition, et que John Hight, qui supervisait la production chez Virgin, a commencé à s'occuper de Nox.

PETIT À PETIT...

Durant la première année, c'est-à-dire pendant toute la période qui a précédé le rachat de Westwood par Electronic Arts, le jeu est grosso modo resté le même, à ceci près que l'équipe d'Hyperion s'est étoffée de quelques designers et programmeurs, que le graphisme est passé de 8 à 16 bits, qu'une interface clavier/souris a remplacé le contrôle au paddle, et que l'écran splitté a été abandonné au profit d'un vrai mode réseau. Mais ce n'est que pendant l'été 98 que les choses sérieuses se sont réellement mises en place : pour pallier à la pénurie d'artistes dont souffrent chroniquement certains états d'Amérique du Nord - phénomène douloureux dont on ne parle pas assez - Hyperion a quitté son Colorado natal pour emménager à Irvine, chez Virgin, dans le bureau où sévissait John Hight. Ce dernier, de plus en plus impliqué dans l'affaire, a abandonné du coup ses responsabilités chez Virgin pour se consacrer entièrement à Nox, et devenir Westwood avec le reste de l'équipe. Renouant avec ses premières amours, à savoir le game design et l'art, le gars John a alors lancé la refonte des





Un beau Nox à moelle



Les objets sont affichés en 2D, mais tous les effets de lumière sont en temps réel, et toutes les animations ont d'abord été pré-rendues en 3D. Rien qu'avec toutes les combinaisons possibles entre les armes et les vêtements des persos, cela a représenté un travail monstrueux. Mais au final, le résultat est superbe.

LES RACCOURCIS CLAVIER

Pour un jeu qui se veut orienté action, les raccourcis clavier s'imposaient. Ça tombe bien, Nox en possède des tonnes : pour ouvrir l'inventaire et le livre des sorts, pour ingurgiter les différentes potions réparatrices, pour utiliser une arme alternative... Et surtout pour utiliser les cinq compétences du Warrior ou, dans le cas des magiciens, cinq sorts préalablement drag & droppés dans les petites cases du bas de l'écran. Et en avant les combos ! Une autre solution, héritée de l'époque où les sorts se déclenchaient sur le pavé multi-directionnel du joypad, consiste à connaître la combinaison de touches du clavier numérique correspondant à chaque sort. Mais quand on sait que les deux classes de magiciens comptent au total plus d'une centaine de sorts... Moi je dis : vivent les méthodes modernes !



trois-quarts du graphisme existant, et s'est attaqué à la partie solo du jeu, écriture de l'intrigue incluse. C'est ainsi que Nox est devenu un jeu de rôle orienté action, dans la lignée de Diablo, mais avec un peu moins de rôle et un peu plus d'action. D'ailleurs, c'est à ce moment-là que pour viser un public plus vaste (une grande constante de la tradition Westwood), les développeurs décident de créer une classe de guerriers et de ne plus proposer que deux types de magiciens.

MAIS REVENONS À L'INTRIGUE

Dans le monde de Nox, Hecubah est la seule survivante d'une dangereuse lignée de nécromanciens, ces êtres maléfiques dont l'âme peut prendre possession de n'importe quel corps - humain de préférence. Hum, mais comment ont-ils pu mourir, si leur âme peut changer de corps à volonté, me direz-vous. Euh... La vérité, c'est que les ancêtres d'Hecubah ne sont pas vraiment morts. Leurs âmes sont prisonnières d'un globe de cristal qui a été transporté dans une autre dimension que celle de Nox : sur la Terre en l'occurrence, où un jeune garçon (vous) va la découvrir dans une décharge et la rapporter chez lui. Et quand Hecubah retrouve le rituel qui lui permet de ramener le globe à Nox, manque de chance, vous faites partie du voyage. Et hop ! Vous voilà balancé dans un monde magique pour lequel vous n'êtes pas vraiment préparé. Mais qu'à cela ne tienne : vous n'êtes pas plus couillon qu'un autre, et vous allez apprendre. Où voulez-vous commencer ? Dans la forteresse des « Warriors », au village des « Conjurers », ou dans le château des « Wizards » ? Le choix n'est pas innocent, car selon la destination choisie, l'histoire et les armes changent du tout au tout. Cela dit, quelle que soit la voie que vous aurez choisie, il vous faudra quand même franchir toute une succession d'épreuves, afin de préparer votre personnage à l'affrontement final avec Hecubah. Eh oui, Nox a beau être plutôt orienté action, il n'en garde pas moins quelques aspects jeu de rôle, car même s'il n'est défini que par 4 variables (santé, mana, force et rapidité), votre perso gagne des points d'expérience au fur et à mesure qu'il éradique du streum.

Le jeu propose de paramétrer un nombre incroyable de choses, y compris la taille de la fenêtre de jeu sur votre écran. De fait, Nox devrait très bien tourner en 640 x 480 et en 8 bits sur de très petites configs. Chez Westwood, on se donne les moyens de toucher un public vaste.





Dans l'incontournable échoppe du coin, on pourra échanger ses pépettes durement gagnées sur les cadavres de streums contre un tas d'accessoires offensifs comme défensifs.

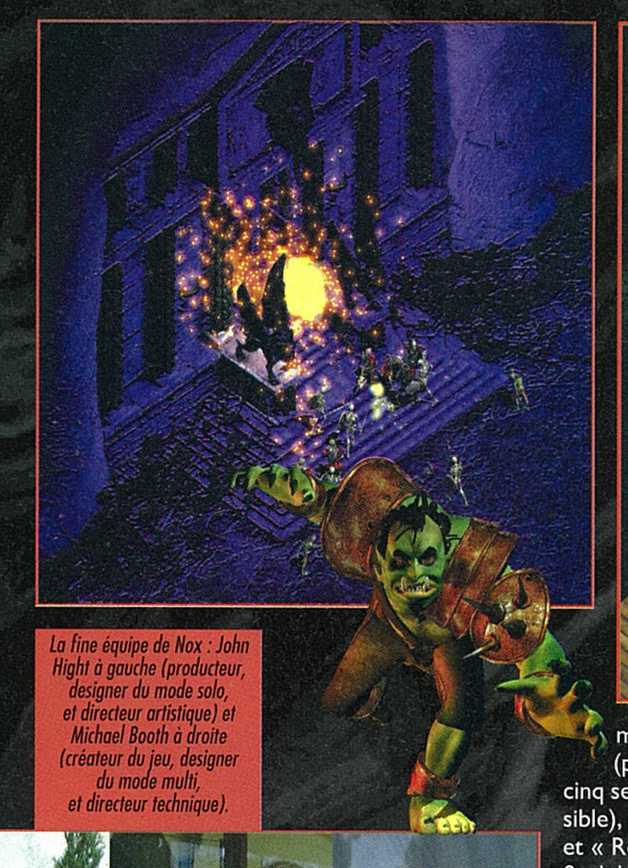
Bon d'accord, pour ce que j'ai pu voir, il semble que ce soit le moteur du jeu qui se charge de les répartir, mais quand même.

TROIS APPROCHES DISTINCTES

Le « Conjurer » possède nettement moins de sorts que son collègue « Wizard », mais il a accès à des armes à distance, ainsi qu'à certains types d'armures - ce qui n'est pas le cas de l'autre. Et surtout, il peut charmer les animaux (une quarantaine au total) et s'en servir au combat. Il transporte avec lui une cage, dont les dimensions déterminent le nombre (huit au maximum) et la puissance des animaux qu'il peut simultanément appeler à son aide (la taille des animaux est proportionnelle à leur force. Moins ils seront balèzes et plus vous pourrez en contrôler. Et vice-versa). Face au « Conjurer », qui tire son pouvoir de la maîtrise des éléments naturels, le « Wizard » est un magicien de type beaucoup plus classique. Sa force repose essentiellement sur la maîtrise de tout un tas de gadgets sympathiques : bouclier réflexif, téléportation, lenteur, rayons mortels, missiles magiques, création de murs, invisibilité, pièges (3 sorts dans une caisse camouflée), etc. Quant au « Warrior », il compense son absence de sorts par un arsenal digne de ce nom, des armures à gogo, une santé et une force beaucoup plus importantes, et enfin par cinq compétences particulières : « Berserker Charge » (foncer comme un bourrin en assom-



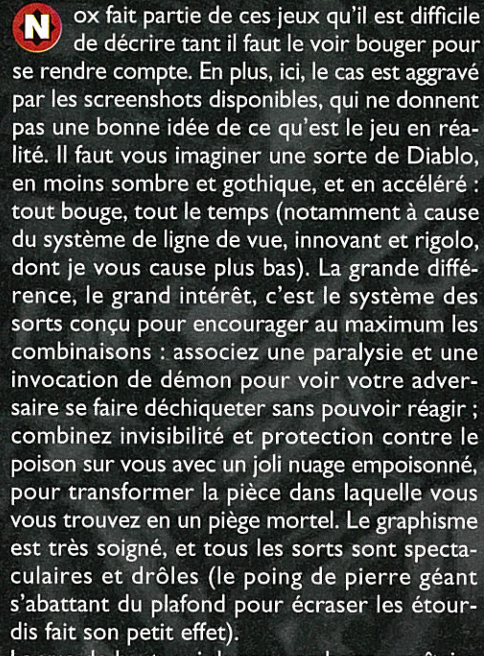
Un beau Nox à moelle





La fine équipe de Nox : John Hight à gauche (producteur, designer du mode solo, et directeur artistique) et Michael Booth à droite (créateur du jeu, designer du mode multi, et directeur technique).

mant tout sur son passage), « War Cry » (paralysie des créatures vivantes pendant cinq secondes), « Eye of the Wolf » (voir l'invisible), « Tread lightly » (détection des pièges), et « Repair » (comme son nom l'indique). Au final, les trois classes proposent des manières de jouer réellement différentes, et pour ce que j'en ai vu, assez équilibrées en réseau.



CONCRÈTEMENT

Nox fait partie de ces jeux qu'il est difficile de décrire tant il faut le voir bouger pour se rendre compte. En plus, ici, le cas est aggravé par les screenshots disponibles, qui ne donnent pas une bonne idée de ce qu'est le jeu en réalité. Il faut vous imaginer une sorte de Diablo, en moins sombre et gothique, et en accéléré : tout bouge, tout le temps (notamment à cause du système de ligne de vue, innovant et rigolo, dont je vous cause plus bas). La grande différence, le grand intérêt, c'est le système des sorts conçu pour encourager au maximum les combinaisons : associez une paralysie et une invocation de démon pour voir votre adversaire se faire déchiqueter sans pouvoir réagir ; combinez invisibilité et protection contre le poison sur vous avec un joli nuage empoisonné, pour transformer la pièce dans laquelle vous vous trouvez en un piège mortel. Le graphisme est très soigné, et tous les sorts sont spectaculaires et drôles (le poing de pierre géant s'abattant du plafond pour écraser les étourdis fait son petit effet).

La vue de haut, qui donne une bonne maîtrise de l'environnement, est enrichie par une option « carte en transparence », et surtout par un système d'ombres des plus ingénieux, basé sur la ligne de vue de votre perso. Ça n'est malheureusement pas très visible sur les screenshots, mais les parties noires de l'écran bougent en temps réel en fonction de votre position. C'est quand vous ouvrez une porte que l'effet est le plus saisissant : tout sort de l'ombre d'une manière super progressive, super précise et super réaliste. Comme dans la vraie vie quoi : avec les angles morts, les parties masquées par le mobilier, et tout ça. Sans parler des grincements de portes, qui viennent rajouter leur petite touche à l'ambiance. D'ailleurs - sans doute un héritage direct du passé scientifique de Michael Booth - le monde de Nox est également doté d'un système physique très chiadé. Chaque objet a un poids et des propriétés typiques : on peut casser des murs, pousser des chandeliers pour éclairer les coins sombres, éteindre un feu avec de l'eau, bloquer les portes avec des objets lourds... Bref, tout ceci a permis aux développeurs de Nox de créer un monde à la hauteur de leurs ambitions : terriblement vivant et prenant. Si la profondeur de l'intrigue est au rendez-vous, ce jeu devrait faire un carton.

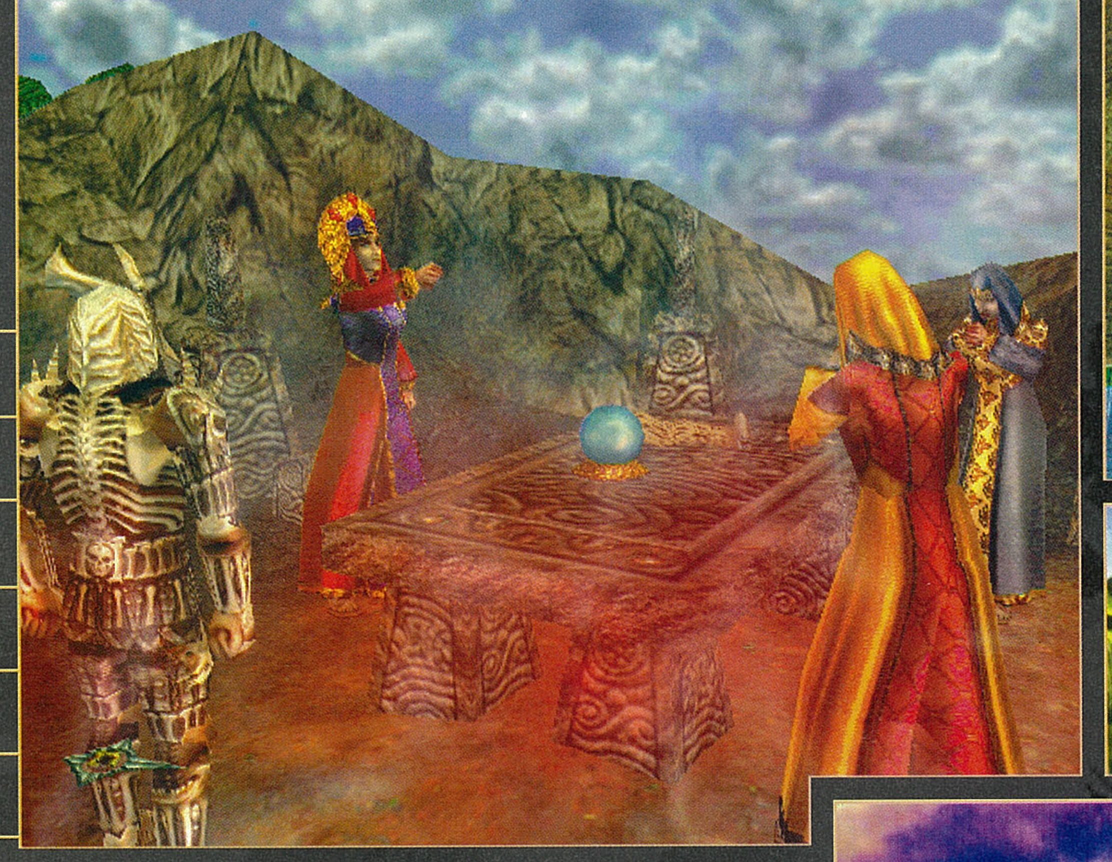


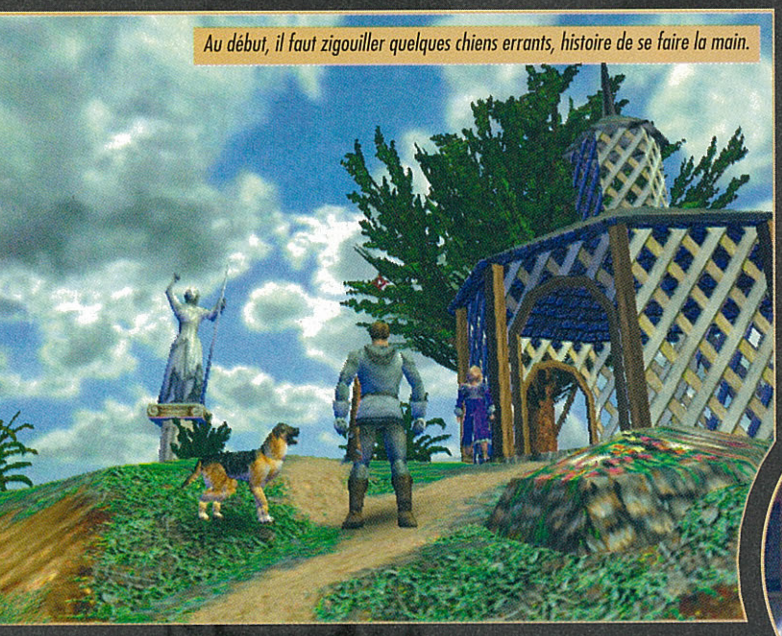
LES MODES MULTIJOUEUR

Le multiplayer a conservé l'esprit du jeu initial, tel que l'avait imaginé Michael Booth il y a plus de trois ans : rapide, intense et complètement fou. Outre le classique deathmatch en arène spécifiquement conçu à cet effet, les coyotes de Westwood Pacific nous proposeront divers autres modes : CTF (Capture the Flag), King of the Realm (où le but sera de conserver la couronne le plus longtemps possible), Skull Ball (jeu de foot avec un crâne géant), etc. Pour le nombre de joueurs, ils sont prudents. Ils garantissent un minimum de 4 joueurs par modem, 16 en LAN, et 32 en LAN avec un serveur dédié. Moi je dis : vivement février. Ou mars.

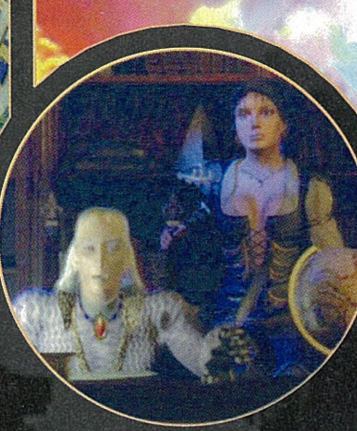
Reportage
PAR WANDA

Il y a vingt ans, sortait le premier épisode des Ultima : Akalabeth, également appelé depuis Ultima 0. Le monde de Britannia, où vous êtes revenu pour chaque épisode dans le rôle de l'Avatar, est devenu un véritable univers. Et aujourd'hui, Ultima 9, dit Ultima Ascension clôt cette série, profitant de son passage à la 3D pour essayer de partager cette richesse avec tous ceux qui n'ont pas suivi l'affaire depuis le début.





Au début, il faut zigouiller quelques chiens errants, histoire de se faire la main.

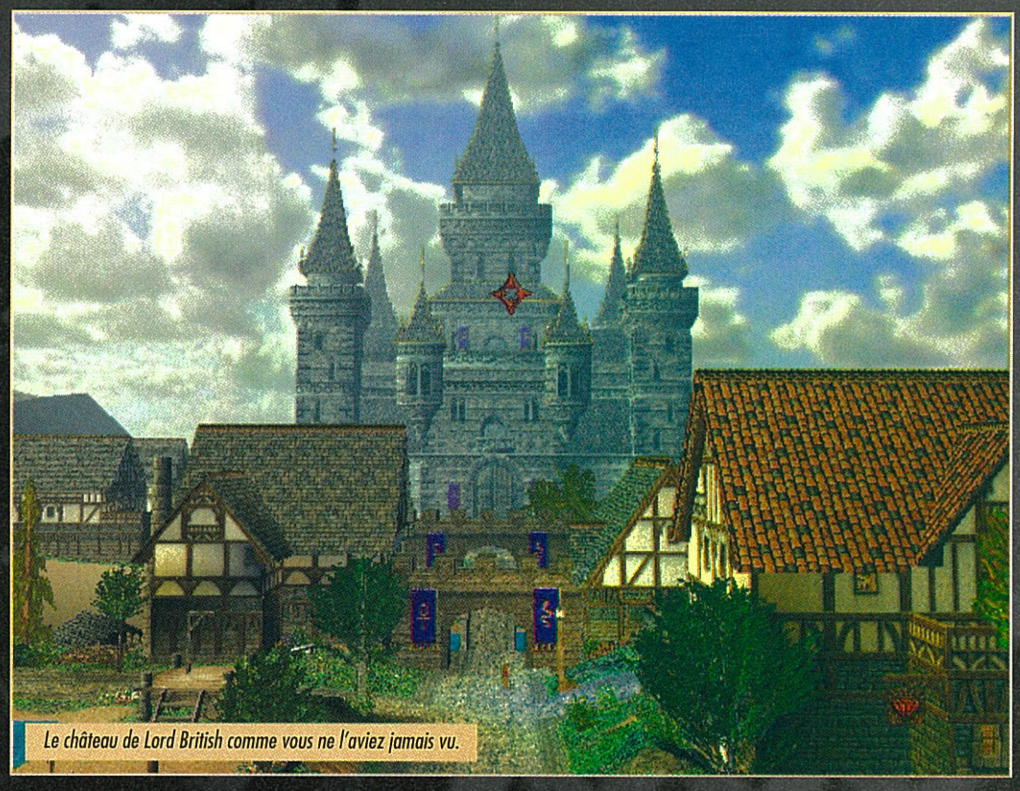


Ultima Ascension

GENRE : ROLE
DÉVELOPPEUR : ORIGIN ÉTATS-UNIS
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 1999
WEB : WWW.ORIGIN.EA.COM



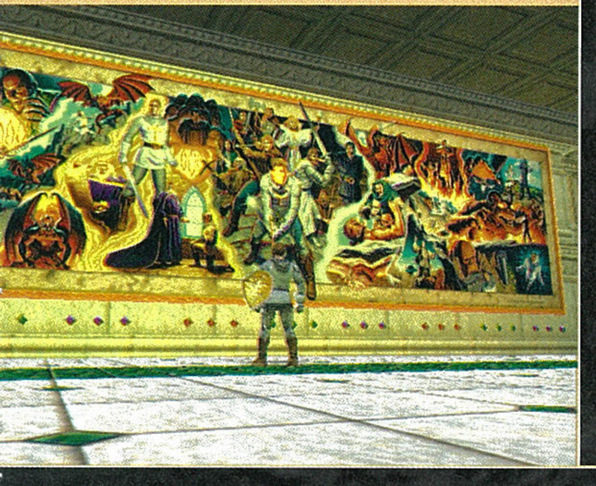




Le château de Lord British comme vous ne l'aviez jamais vu.



La tapisserie des Ultima, telle la tapisserie de Bayeux, retrace les grands épisodes de l'épopée de l'Avatar. Il suffit de cliquer sur les boutons que vous voyez en dessous (3 boutons par épisode) pour s'entendre raconter tout ça.



À Las Vegas (cf. reportage Nox), vous êtes accueilli dès la sortie de l'avion par des rangées de machines à sous. À Austin, dans le fief de Lord British, ce sont les criquets qui vous assaillent. Bon OK, j'exagère un peu : ils ne se jettent pas sur vous façon plaie d'Égypte. N'empêche, lorsque j'ai débarqué, le 6 octobre dernier, le sol de l'aéroport en était jonché, et il m'a fallu slalomer pour ne pas en écraser. Et c'étaient pas des criquets de gonzesse, du genre petits et pâlichons comme on peut en voir dans le midi ! Pendant toute la traversée de l'aéroport, je n'ai pensé qu'à une chose : et si l'un de ces bestiaux me passait sous les jupes ? Évidemment, vous les mecs, ça ne doit pas trop vous interpeller ce genre d'angoisse. Mais moi, du coup, je comprends mieux pourquoi Richard Garriott a plongé dans les univers virtuels : pour fuir cette horrible réalité, pardi ! Est-ce aussi pour ça qu'il s'est acheté un buggy sur la Lune, ou qu'il explore le fond de l'Atlantique à bord d'un sous-marin russe ? Ma foi, s'il n'avait pas été sous quelques milliers de pieds d'eau salée quand je suis passée à Austin, je lui aurais bien volontiers posé la question. En attendant, j'ai dû me contenter du chef de projet d'Ultima Ascension, avec qui j'ai hélas beaucoup plus parlé du jeu que des plaisirs simples de la vie des gens riches.

AU SECOURS !

C'est dégueulasse, ce que je viens de dire. Éric Lux, le chef de projet d'Ultima Ascension, est non seulement intelligent et charmant, mais c'est un Français. Et Dieu sait que j'ai apprécié ce petit intermède francophone ! Si je râle, en fé, c'est surtout à cause de la responsabilité qui repose sur mes frêles épaules. Après la déception d'Ultima 8, après les cafouillages de début de projet, après tout ce temps passé dans l'incertitude, vous avez envie de savoir comment s'annonce le dernier épisode de la série, et c'est légitime. Alors ? Ben mon problème, c'est qu'un jeu de rôle, on a beau en connaître les ingrédients, on ne peut jamais vraiment savoir ce que ça vaut avant d'y avoir joué un certain temps. Et ce n'est certes pas la petite heure que j'ai passé sur UA, qui m'a permis de me faire une idée définitive sur le potentiel du jeu. Cela dit, j'ai quand même récolté quelques indices. D'abord, je peux vous rassurer sur un point : ce ne sera pas un Tomb Raider-like. On s'y balade à la troisième personne, dans un monde en 3D, d'accord, mais on n'enchaîne pas combat sur combat. Le rythme n'a vraiment rien de frénétique. En combat, la méthode bourrine qui consiste à cliquer comme un malade ne marche pas (j'ai essayé) : mieux vaut attendre sagement le bon moment. Et hors combat, on passe un temps fou à explorer, à discuter, à chercher des indices, à résoudre des puzzles, à récupérer des tas de trucs, à ranger son inventaire, etc. Même à faire cuire du pain. Sur ce plan-là, c'est un vrai Ultima (NDRC : en tant que premier lecteur, permettez-moi de laisser échapper un soupir de soulagement).

LE REGNE DU QUALITATIF

Cela dit, parce qu'ils veulent profiter du passage à la 3D pour ouvrir le jeu au grand public, les designers ont simplifié pas mal de choses. Comme me l'a dit Seth Mendelson, le designer principal : « Nous avons voulu retrouver la veine d'Ultima 4 et réintroduire le fun dans le jeu de rôle. L'objectif, avec UA, sera de jouer un personnage, pas de vérifier des statistiques. » Dans UA, notamment, votre perso n'aura que 3 stats non chiffrées (force, dextérité et intelligence) et 4 niveaux de skill (de novice à expert), chaque niveau donnant accès à de nouveaux sorts. À première vue, ça fait vraiment léger. Mais en y réfléchissant, il y a peu de chances pour que vous en souffriez : les Ultima n'ont jamais particulièrement favorisé la gestion des stats.

Ultima Ascension



Avec tous ses polygones, toutes ses textures, et tous ses effets de lumière, Ultima Ascension devrait réclamer une config mini conséquente. Bah, c'est le revers de la médaille mais on ne peut pas dire qu'Origin nous prenne en traître. D'Ultima 8 en Wing Commander, Origin ne fait pas dans la finesse côté config. Au fait, Ultima Ascension tournera en Glide et Direct 3D.

Le curseur est toujours au centre de l'écran, et votre perso toujours au premier plan. Ne croyez pas que la caméra est libre : ce type de perspective vient juste du fait que vous regardez à vos pieds.

Là encore, la priorité sera donnée à l'histoire et aux vertus, c'est-à-dire à votre implication dans le monde de Britannia. D'ailleurs, là encore, c'est votre rencontre avec la bohémienne - et sa série de questions métaphysiques - qui détermineront votre profil de départ. Et zou ! En route pour l'aventure. Tout a été fait pour que votre progression soit cohérente et équilibrée : pendant le premier niveau (celui où on vous rappelle à Britannia), vous êtes invincible. Le niveau suivant est un peu moins facile : il vous faut récupérer le livre des sorts et résoudre quelques puzzles basiques. Et ainsi de suite jusqu'à la destruction définitive du Gardien (vous vous rendez compte : la fin du méchant des Ultima !), la libération de Britannia, et votre accession à un nouveau statut (d'où le titre : Ascension).



DE LA BELLE OUVRAGE

Ultima Ascension nous fait complètement redécouvrir Britannia : le passage à la 3D apporte une dimension (sans blague ?) et une densité indéniable à ce dernier volet de l'aventure. Sans parler des musiques, elles aussi 3D, qui ont été réalisées dans l'un des 3 studios au monde bénéficiant du label THX PM3 (catégorie « petits studios »), et qui sont absolument superbes. Chaque lieu que j'ai vu était super beau, super détaillé, et pas mal d'entre eux pourvus en objets interactifs divers. De plus, comme chacune des 8 villes est associée à une vertu, elle possède plusieurs variantes du thème musical de la vertu en question. Du coup, en arrivant dans n'importe quelle ville, il suffit de tendre l'oreille pour ressentir le degré d'emprise du Gardien sur elle. Pour davantage de précisions, il vous suffira d'interroger l'une des quelque 200 personnes que vous croiserez tout au long de votre aventure : figures nouvelles pour certaines, mais personnages familiers pour beaucoup, dont la richesse sera accessible aux débutants par des questions prévues à cet effet, du genre : « Mais t'es qui, toi ? ». Bref, l'équipe d'UA a indéniablement réalisé un travail de qualité. Cela dit, la quantité de travail que nécessite un jeu 3D n'a aucune commune mesure avec celle d'un monde en 2D. Du coup, au lieu des centaines d'heures de jeu auxquelles les précédents volets nous avaient habitués, les quêtes principales d'UA ne vous mèneront guère au-delà d'une soixantaine d'heures. Et jusqu'à 100 heures si vous faites toutes les quêtes secondaires. Gloups !



Au programme de l'interface : 4 indicateurs (en haut de l'écran : bouclier et arme ; en bas : mana et santé), un compas, un sac (qui peut contenir des sacs plus petits), une ceinture d'outils (dont les 12 emplacements sont accessibles par les touches F1 à F12), un livre du jeu (sauvegardes, bestiaire, fiche de perso, histoire, etc.) et un livre des sorts (45 au total).

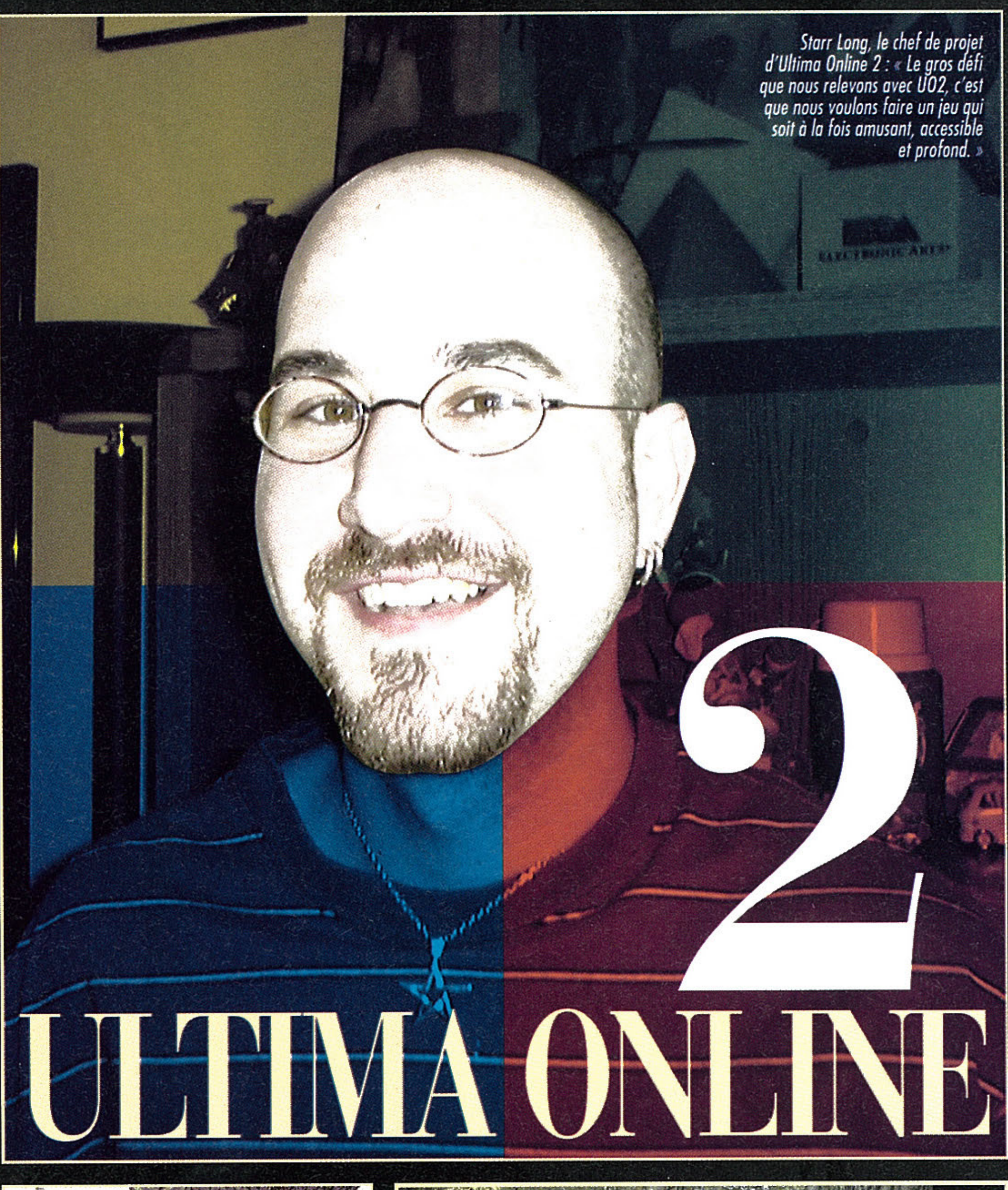
5 ANS DE DÉVELOPPEMENT

Eh oui, les premières lignes de code d'UA remontent à 1994 ! Un bail. La première équipe, dirigée par Warren Spector (qui s'occupe aujourd'hui de Deus Ex chez Ion Storm) et Mike McShaffry, avait commencé à travailler à partir du moteur 2D d'Ultima 8, rajoutant des objets 3D sur cette base de 2D iso. Mais en 1995, manque de chance, les bras vinrent à manquer sur Ultima Online, et UA fut mis en veilleuse. Ce n'est qu'en 1996, après un an sur UO, qu'une deuxième équipe put se reformer autour de Mike McShaffry et qu'UA passa graduellement à la 3D. Les bruits commencèrent alors à courir sur l'orientation très action du jeu, suscitant des réactions de plus en plus vives de la part des fans. Tant et si bien que Mike McShaffry quitta Origin et que Richard Garriott himself revint à la direction du projet, à la tête d'une troisième équipe, pour rectifier le tir.

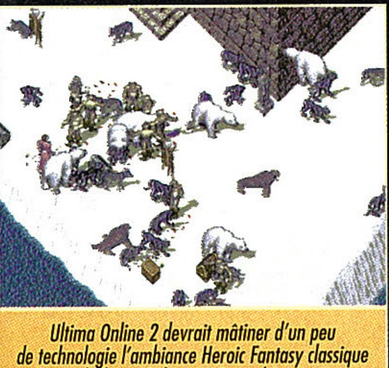
Interview

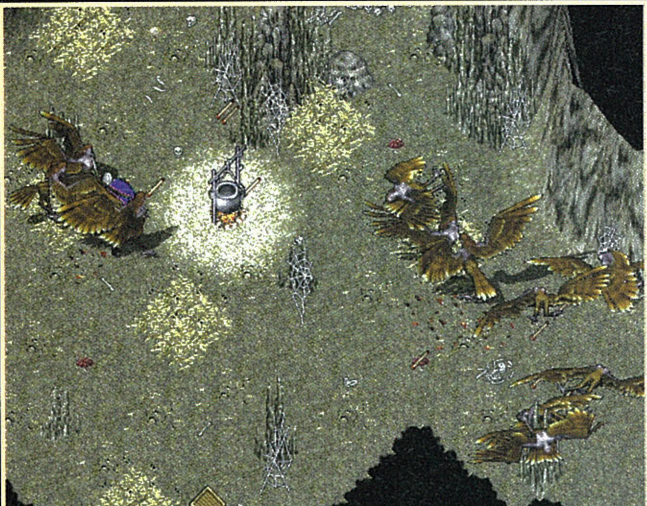
PAR WANDA

Le 24 septembre dernier, Origin a annoncé officiellement la suite d'Ultima Online. Tout de suite, la nouvelle s'est répandue de manière un peu anarchique sur Internet, chacun y allant de ses suppositions et extrapolations. Mon reportage sur Ultima Ascension était une bonne occasion d'essayer d'en apprendre un peu plus. On ne peut pas dire que j'aie rencontré un franc succès : un grand nombre de mes questions sont restées sans réponse. Mais j'ai grappillé quelques infos nouvelles, et c'est toujours ça de gagné. Entretien avec Starr Long, le chef de projet d'Ultima Online 2.


Starr Long, le chef de projet d'Ultima Online 2 : « Le gros défi que nous relevons avec UO2, c'est que nous voulons faire un jeu qui soit à la fois amusant, accessible et profond. »

ULTIMA ONLINE 2


Ultima Online 2 devrait mâtiner d'un peu de technologie l'ambiance Heroic Fantasy classique d'Ultima Online (ici Second Age).



INTERVIEW STARR LONG

GENRE : RÔLE MULTIJOUEUR **EDITEUR :** ELECTRONIC ARTS **DÉVELOPPEUR :** ORIGIN ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 2000 **WEB :** WWW.ORIGIN.EA.COM

Joystick : Ultima Online 2 est-il censé remplacer Ultima Online 1, à terme ?
Starr Long : Pas du tout. UO2 est l'héritier d'UO, pas son successeur. Avec son monde en 3D, il sera beaucoup plus grand public. Il y aura quelques transferts, c'est obligé, mais je pense que la grande majorité des joueurs d'UO lui restera fidèle. La preuve : quand Everquest est sorti, non seulement UO n'a pas perdu de joueurs, mais il en a encore gagné des nouveaux. Et regardez aussi ce qui se passe sur eBay ! (NDLR : sur eBay, le plus gros site Internet de ventes aux enchères, les comptes UO se vendent jusqu'à 3 000 dollars.) Ce genre est en pleine croissance et c'est clair qu'il y a encore de la place pour tout le monde. Et puis la vue isométrique d'UO1 a ses avantages. Et ses inconditionnels.

Quel type de caméra avez-vous choisi : troisième ou première personne ? Fixe ou libre ?
On n'a pas encore choisi. Elles ont toutes leurs avantages et leurs inconvénients. La possibilité de passer à volonté de la troisième à la première personne a aussi été envisagée. Mais rien n'a encore été retenu de manière définitive.

Votre moteur 3D est très différent de celui d'Ultima Ascension ?
Il n'a rien à voir, car nos contraintes ne sont pas du tout les mêmes. Dans le nôtre, tout est axé sur la bande passante et les choix d'affichage. Nous avons développé un système très adaptatif en termes de nombre de polygones qui s'affichent en fonction de la distance des objets. Mais on se heurte à des problèmes de gameplay. Dans un jeu de ce type, les objets ne peuvent pas apparaître à l'écran, seulement en fonction de leur distance. Il faut également intégrer l'importance des événements, le nombre de personnes présentes, la quantité de dialogues... (NDRC : en clair, il peut être salutaire d'afficher le Dragon au fond, plutôt que le lapin au premier plan.)

Pour les dialogues, il y aura une fenêtre, des textes flottants, un système de voice over data... ?
Il y aura une fenêtre de chat, plus autre chose dont je ne peux pas parler.

Vous avez prévu un système de traduction ?
Nous utiliserons le système Systrans d'UO.

Il y aura des serveurs européens, au moins ?
Le jeu sera distribué en Europe. On ne sait pas encore dans quels pays, mais il y aura des serveurs européens.

Bon, outre la 3D, quelles seront les différences majeures avec UO ?
UO s'inscrivait dans un contexte de fantaisie médiévale traditionnelle. L'histoire d'UO2 se situera dans le même monde, mais plus tard dans le temps et après qu'un tas de trucs cool soient arrivés. UO2 introduira beaucoup plus d'éléments de fiction. On a énormément modifié le monde d'UO. Certaines parties seront identiques, mais il y aura aussi des parties totalement nouvelles.

Le pays sera plus grand ?
Pas forcément. Mais il y aura davantage de zones utilisables. C'est-à-dire davantage d'endroits à explorer, à exploiter (zones constructibles par exemple). C'est à peu près tout ce que je peux vous dire pour l'instant.

Il y aura des moyens de transport, comme dans UO ?
Oui. Mais tout ce que je peux vous dire, c'est qu'ils seront plus variés. C'est-à-dire qu'il n'y aura pas que des chevaux et des bateaux.

Comment définiriez-vous le profil des joueurs d'UO2 par rapport à ceux d'UO ? Le jeu sera plus rôle ? Plus action ?
Disons qu'il y aura davantage de possibilités de combat que dans UO. Nous ne voulons pas faire un jeu plus orienté ceci ou cela : nous voulons profiter de ce qui a déjà été fait pour aller encore plus loin. UO2 sera le premier produit de seconde génération. Nous bénéficions de toute l'expérience acquise sur les jeux précédents. D'ailleurs, nous avons recruté notre équipe dans toute l'industrie. Il y a évidemment une majorité d'anciens d'UO, mais on en a aussi qui viennent d'Asheron's Call (NDLR : jeu de rôle online développé par Microsoft), de GemStone (NDLR : jeu d'aventure online développé par Simutronics), de Meridian 59 (NDLR : jeu de rôle online développé par 3DO) et d'Underlight (NDLR : jeu de rôle online développé par Lyra Studios).

Personne d'Everquest ?
Arf, non. Ils ne sont pas très faciles à débaucher, ceux-là. Mais pour revenir

Interview Starr Long



En deux ans, Ultima Online est devenu le produit phare d'Origin. Les équipes occupent aujourd'hui un étage entier dans l'immeuble de la société.

à votre question, le gros plus d'UO2 par rapport aux autres jeux du marché, c'est qu'il est en rupture avec les environnements traditionnels qu'on voit partout ailleurs. Je crois beaucoup à la force de la fiction qu'on a créée pour UO2.

Pouvez-vous nous parler des races ?
Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il y aura trois races : une humaine et deux non-humaines, avec des forces et des faiblesses différentes (au combat, en magie...) mais qui s'équilibreront.

ET L'ANCÊTRE ?



Anthony Castoro en avait marre de bosser dans les systèmes Unix. Depuis qu'il est arrivé chez Origin, sa vie a changé : il est chef designer le jour et Sunsword la nuit. UO remplit toutes ses vies, comme qui dirait.

Ben, il fait beaucoup mieux que simplement se maintenir en vie, le vieux Ultima Online. Avec ses quelque 134 000 comptes actifs, on peut même dire qu'il se porte comme un charme. D'ailleurs, entre les designers, les programmeurs, les artistes et le pool UO Live (la bande des gentils animateurs), il occupe à lui tout seul un étage entier de l'immeuble d'Origin. Et il continue à se développer. Il y a quelques mois, avec Second Age, il enrichissait son monde d'un nouveau continent. Et ce n'est pas fini : ils annoncent encore de nouveaux trucs pour les 6 mois à venir. Hum, à raison de 9,95 dollars par mois et par joueur, on comprend qu'il n'ait pas envie de lâcher une affaire aussi juteuse, le père Garriott.
Bon, j'imagine que ça vous intéresse les nouveaux trucs qu'ils annoncent pour UO 1, non ? Alors, en avant la musique ! Je vous livre ça en vrac :
- création de zones où on sera à l'abri des autres joueurs.
- développement du système de volontariat (4 000 volontaires à ce jour), afin de garantir une aide pour chaque nouvel arrivant.
- nouveaux terrains constructibles.
- création d'un système de « Parties » (groupe de 5 joueurs maxi).
- nouvelles possibilités dans la gestion des compétences. En l'occurrence, vous pourrez développer faiblement certaines compétences (genre 10 points, ce qui est suffisant pour un besoin privé ou occasionnel), sans pour autant perdre des points par ailleurs.

Dans quelle mesure avez-vous bénéficié de l'expérience acquise avec UO ?
On a gardé tout ce qui a bien marché dans UO, comme le système des propriétés (Player Properties), les animaux domestiques, la possibilité de contrôler des NPC... Et on a modifié tout ce qui, à l'usage, avait montré des limites. La progression du personnage, par exemple, ne sera plus basée sur des actions. C'est un système qui est bon dans un certain sens, mais qui a le défaut d'encourager les attitudes répétitives. On a mis au point un nouveau système, dont tout ce que je peux vous dire est qu'il sera sans classe. C'est-à-dire qu'on pourra très facilement changer de profession. Pareil pour l'interface, les tutoriaux, les activités, etc. Tout ça était très compliqué dans UO. Ce sera beaucoup plus simple dans UO2, sans pour autant qu'on perde en profondeur de jeu : il sera plus facile de commencer à construire un personnage, mais les choix deviendront de plus en plus complexes au fur et à mesure que vous progresserez. Et puis on aura toujours accès aux propriétés, aux guildes, aux outils pour modeler le monde...

Sera-t-il possible de collaborer entre joueurs, comme dans Everquest ? Et de jouer un personnage solitaire ?
Le jeu coopératif a été fortement développé, évidemment ! Il y aura un système de guildes et on a ajouté un système de « parties », qui sont de petits groupes de 5 personnes. Et, bien sûr, on pourra aussi jouer en solitaire.

En quoi consiste votre « Quest Engine » ?
Il génère un système éthique comparable à celui des vertus de Ultima 4, c'est-à-dire que tout tourne autour du côté moral des décisions des joueurs. Nous avons voulu en faire un outil de socialisation, capable d'apprendre aux gens à être gentils les uns avec les autres.

Quelle solution avez-vous trouvée pour le « Player Killing » ?
On a abandonné le système d'UO. La solution qui consiste à être à l'abri dans les villes et en danger au-dehors ne nous satisfaisait pas. Pas plus que celle de nos concurrents, le PK switch. En interdisant les conflits entre les joueurs, on perd une dimension majeure, à mon sens. Bref, on a mis au point un système qui permet aux joueurs de garder un sentiment d'insécurité, tout en évitant le Player Killing... Non, n'essayez pas d'insister, je ne vous dirai pas quel est ce système.

Est-ce que l'idée de faire un jeu de rôle jouable à la fois online et offline (pour remplir des quêtes, « entraîner » son personnage...) est complètement irréaliste ou utopique ?
Ce serait trop difficile à gérer, notamment par rapport aux phénomènes de triche.



Quelles sont les difficultés majeures liées à la sécurité de ce genre de jeux ?
On est une cible de choix des hackers. Mais il n'existe pas de solution miracle. Il faut rester vigilant et toujours trouver de nouvelles parades.

Dernière question, mais d'importance : quand pourra-t-on s'inscrire pour le bêta-test ?
La première vague de bêta-test ne sera pas lancée avant le début de l'année prochaine. Mais autant que vous le sachiez tout se suite : elle sera exclusivement réservée aux joueurs d'UO.

LE GRAIN DE SEL DE MOULINEX

Le communiqué de presse officiel annonce un monde 3D aux « graphismes remarquablement réalistes » et aux « magnifiques animations en motion capture », dans lequel les joueurs découvriront « des environnements richement détaillés, des créatures mortelles, des technologies bizarres et des contrées mystérieuses ». Je vous fais grâce du blabla sur la joie de plonger au cœur d'une communauté riche et vivante, et j'en viens directement au plus intéressant : la participation de Todd McFarlane, le producteur/réalisateur de la série Spawn, à la conception de certains monstres et personnages du jeu.
Bref, tout ceci fait trépigner Moulinex d'impatience. Fin novembre, son bonheur sera presque complet : on lui aura installé l'ADSL et il pourra enfin se remettre à UO, ce qui lui permettra de postuler pour le bêta-test d'UO2. En attendant, comme il est beaucoup mieux placé que moi pour lire entre les lignes de cette interview, je lui laisse la parole pour qu'il vous fasse part de ses hypothèses. Allez Moumou, vazy, c'est à toi :
De nombreuses info non-officielles circulent ça et là. Concernant les races, on pari sur la présence de « Géants » et d'une autre race de type Elf-like, très portée sur la magie. L'univers de UO2 devrait (j'insiste sur le conditionnel) s'inscrire dans un contexte heroic fantasy/baroque, avec une incursion de la technologie. On pense, bien entendu, immédiatement à l'observatoire d'Ultima IV. Bref, on peut imaginer un monde à la Jules Verne. Ça me permet d'enchaîner sur l'aspect engin de transport et m'autorise à supputer qu'il ne serait pas impossible de caresser le projet d'imaginer pouvoir - peut-être - se déplacer en ballon dirigeable. Je ne parle pas de ça au hasard car le toit du palais de Lord British, dans UO, est équipé d'une aire d'atterrissage. Du moins, il l'était lors du pré-bêta-test. Votre serviteur s'en était rendu compte car, à l'époque, une commande, supprimée depuis, permettait de survoler le pays. De même, si ma mémoire ne me fait pas défaut, une aire plus petite, cachée dans les montagnes semblait prête à accueillir un tapis volant.
Enfin, toujours d'après La Rumeur, le mystérieux Quest Engine devrait générer des quêtes dynamiques, ce qui évitera de s'interroger sur « le but du jeu ». Ben, oui, monter un perso et survivre, c'est bien rigolo mais pourquoi, finalement ? Qui sommes-nous, où allons-nous ? Tout ça...



Fini la représentation en vue isométrique du premier, Ultima Online 2 emboîtera le pas à Asheron's Call et Everquest et sera entièrement en 3D.

Le top de la rédac

ONLINE

COUNTERSTRIKE HALF-LIFE
INDÉPENDANTS
BATTLEZONE
ACTIVISION
HIDDEN & DANGEROUS
ILLUSION SOFTWORKS
TRIBES
DYNAMIX
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
EVERQUEST
989 STUDIOS



ARCADE/ACTION

HALF-LIFE COUNTERSTRIKE
INDÉPENDANTS
MIDTOWN MADNESS
ANGEL
HALF-LIFE
VALVE
QUAKE 2 & MODS
ID SOFTWARE
MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT
DRAKAN
SURREAL



STRATÉGIE

AGE OF EMPIRES 2
MICROSOFT
HOMEWORLD
RELIC
HEROES 3
NEW WORLD
WARZONE 2100
PUMPKIN STUDIOS
CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION
TOTAL A./ CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG



WARGAME

THE OPERATIONAL ART OF WAR
EMPIRE
STEEL PANTHERS 3
SSI
GETTYSBURG
FIRAXIS



SIMULATION

ROGUE SPEAR
RED STORM
GP 500
MICROPROSE
FLY !
TERMINAL REALITY
MECHWARRIOR 3
ZIPPER
X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES
FALCON 4.0
MICROPROSE
MONACO GPRS 2
UBI SOFT
TOCA 2
CODEMASTERS
GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS
FIFA 99
EA SPORTS



AVENTURE

OMIKRON : THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS
DISCWORLD NOIR
PERFECT ENTERTAINMENT
GRIM FANDANGO
LUCASARTS
X-FILES
FOX INTERACTIVE
RIVEN
CYAN

JEUX DE RÔLE

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD
BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE
FALLOUT 2
INTERPLAY
DAGGERFALL
BETHESDA



LE TOP PREVIOU

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
SIMULATION
MAGETIC FIELDS
DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD
ASHERON'S CALL
JEU DE RÔLE EN LIGNE
MICROSOFT
PLANETSCAPE TORMENT
JEU DE RÔLE
BLACK ISLE
BATTLEZONE 2
ACTION/STRATÉGIE
PANDEMIC STUDIOS
FLANKER 2 SU-27
SIMULATION
MINDSCAPE



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)



Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)



Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)



Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)



Fonctionne directement sous Windows 95



Fonctionne sous Windows NT 4.0



Fonctionne sous DOS



Fonctionne en mode DOS avec Windows 95

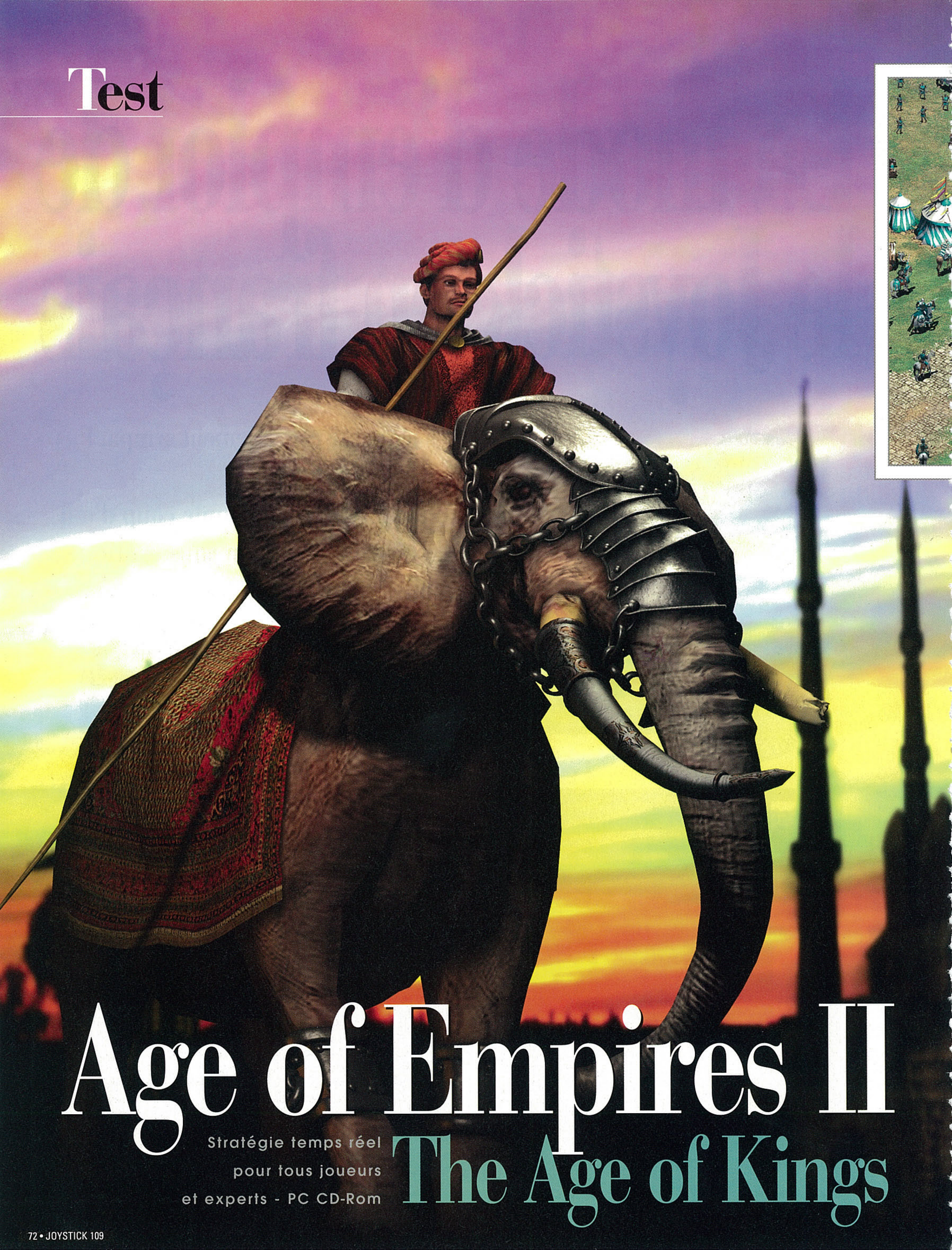


Utilise le MMX



Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel



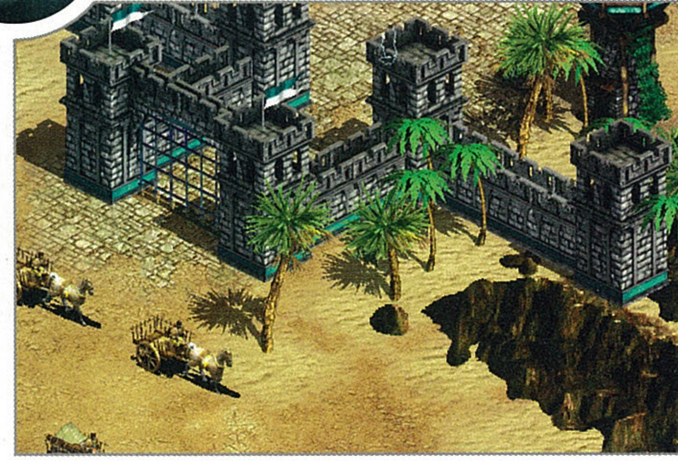
Test

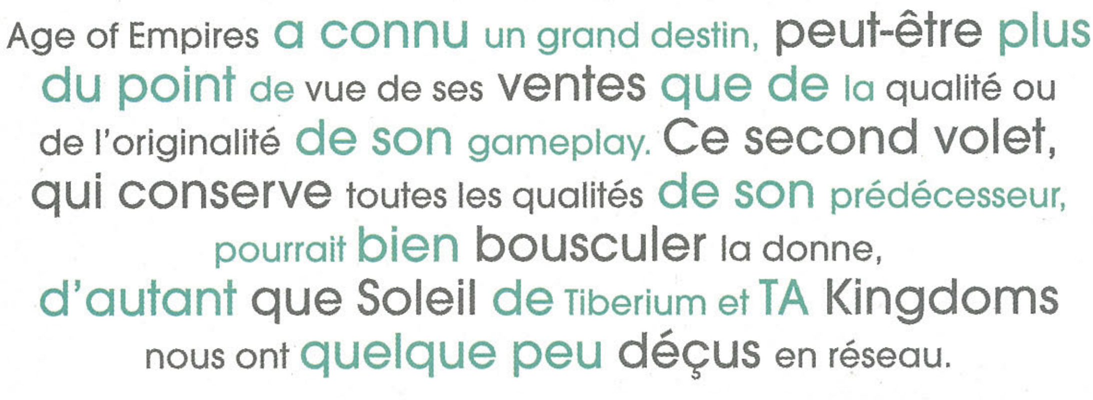
Age of Empires II

The Age of Kings

Stratégie temps réel
pour tous joueurs
et experts - PC CD-Rom





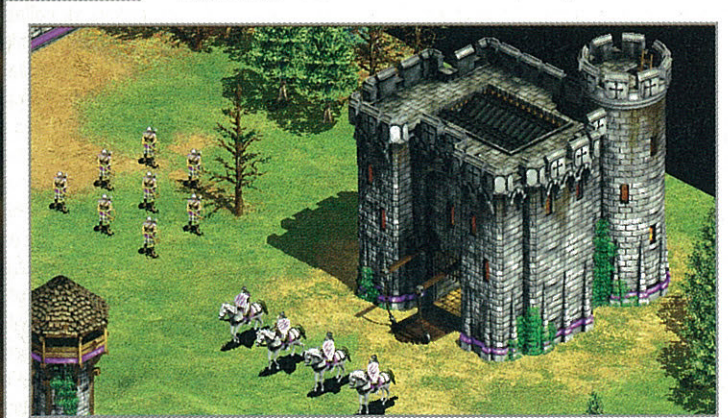


Age of Empires a connu un grand destin, peut-être plus du point de vue de ses ventes que de la qualité ou de l'originalité de son gameplay. Ce second volet, qui conserve toutes les qualités de son prédécesseur, pourrait bien bousculer la donne, d'autant que Soleil de Tiberium et TA Kingdoms nous ont quelque peu déçus en réseau.

Je n'étais pas fan d'Age of Empires. Enfin, je corrige... je ne suis pas resté un fan de ce qu'était devenu Age après sa parution. Ses nombreux bugs, son jeu solo limité, son mode réseau à mille kilomètres d'un TA me font dire qu'il a connu un succès me paraissant pour le moins immérité. Bref, tout ceci ne m'a pas poussé à y jouer beaucoup, même s'il demeurait très esthétique au final. J'avoue que AOE II, The Age of Kings m'a bien eu : il faut dire que Ensemble Studios a mis le paquet pour faire ce que l'on peut appeler sans risque le plus beau jeu de stratégie temps réel du moment.

Naissance d'une nation

Au premier coup d'œil, on pourrait croire que AOE II est une repompe du premier, transposée aux époques médiévales et pré-médiévales. Il n'en est rien : si le principe reste sensiblement le même, on a l'impression que ses possibilités ont été décuplées. Cette fois-ci, nous sommes lancés en plein Moyen-Age, où nous pourrons devenir le souverain d'une quinzaine de peuples. Le jeu solo lui aussi a été refondu, avec un mode Squirmish très bien foutu, et surtout des campagnes superbes, admirablement scriptées. Le comportement des hommes dirigés par l'ordinateur s'est amélioré, notamment dans le mode Skirmish. AOE II introduit aussi de nouvelles options de diplomatie et de marchandage, qui nous garderont occupés entre deux sièges.





Comme dans Age (1), le monde de Age of Kings (AOK) contient des bêtes sauvages que l'on peut chasser et vice-versa. De même, on rencontrera des moutons, qu'il faudra ramener au village où ils seront dûment dépecés. Les cieux sont parcourus d'oiseaux, et les étendues d'eau remplies de poissons sautillants. Sur le terrain, de saintes reliques sont semées ça et là. Ici le tibia de Saint-Gaétan... Et pour qui donc, le sternum porte-bonheur de Saint-Dalmatien qui soigne les mycoses ?

Le gameplay d'Age fait partie des grands classiques de la prise en main immédiate. On construit des maisons pour entretenir un certain nombre d'unités, celles-ci comprenant des sol-

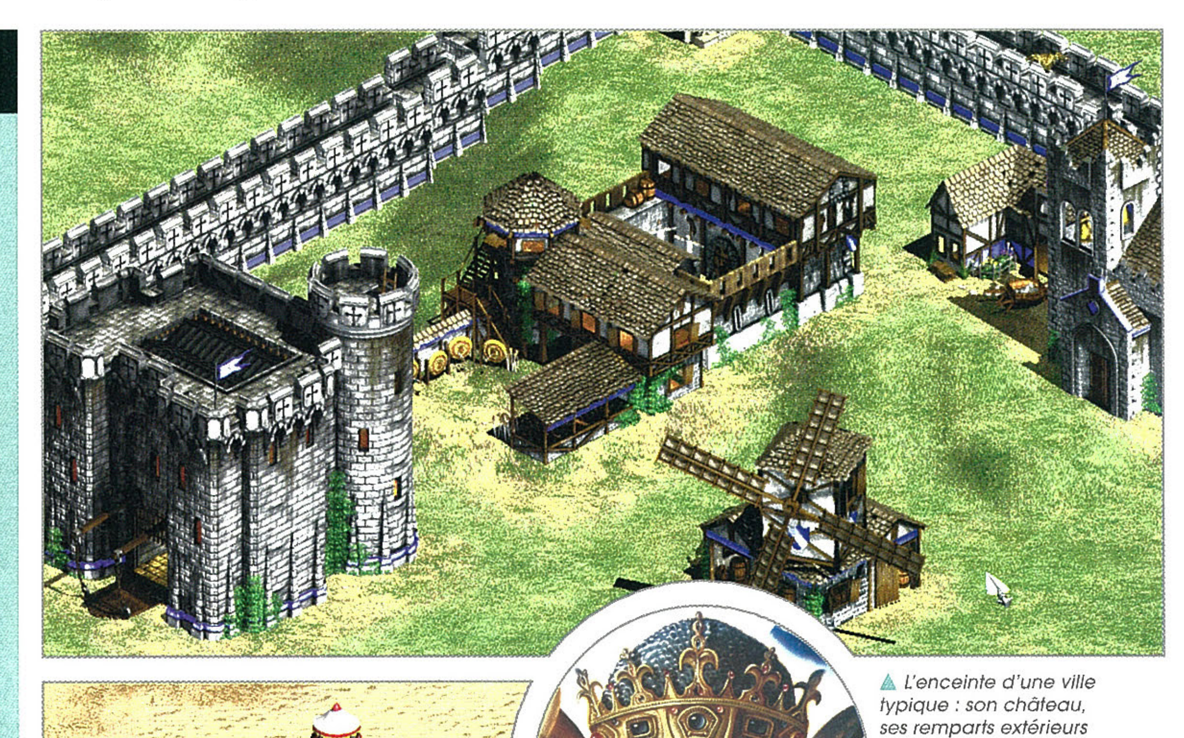
Déceptions

Bizarrement, il semble que les objectifs de victoire alternatifs soient un peu irréalisables, face à des joueurs coriaces et bien armés. Ainsi, collecter toutes les reliques d'une carte de bonne taille revient plus ou moins à occire tous ses adversaires. La construction de la Merveille du monde, qui pouvait apparaître comme salvatrice pour le joueur défensif, semble être elle aussi assez irréaliste : tous les joueurs de la partie peuvent en effet s'allier pour prendre d'assaut son château. Pire encore, lorsque l'on construit l'une de ces merveilles, les autres joueurs se voient prévenus, non pas au moment de son « inauguration » mais bel et bien au tout début de sa construction, ce qui leur laisse largement le temps de s'armer et de s'allier pour vous massacrer.

Côté défense, on peut élaborer des structures et des architectures très solides ; par contre, il est bien dommage que certains outils tels que des douves, la poix enflammée ou autres délices de l'époque n'apparaissent pas dans notre trousse du parfait châtelain. Il est encore plus dommage de constater l'absence de « brouillard de guerre » susceptible de cacher le contenu d'un château à un assaillant. Ainsi, ce dernier a toute liberté de viser ce qui l'intéresse au sein de la forteresse grâce à des balistes. Mais le défaut majeur - si familier aux yeux des aficionados de jeux de strat' temps réel - est certainement la lenteur des parties en réseau. Autant j'ai pu apprécier de passer quatre heures sur une grande carte à fignoler mes défenses, à repousser des assauts mal préparés et à mijoter quelques fourberies, autant les joueurs présents, un rien « rushers », se sont emmerdés comme par un jour de pluie. Donc qu'on se le dise dès maintenant : une partie en multijoueur de Age of Kings tient tout autant de la partie de Civilization que du R.T.S., et un investissement de temps non négligeable est demandé à tous les participants.

Le pathfinder est de très loin supérieur à celui de la première version, mais parfois (en fait rarement) des unités se trouvent bloquées aux abords des forêts, et des soldats empruntent ce que l'on pourrait appeler des « rallongis » pour se rendre d'un point à un autre. Le bug de comportement le plus amusant reste certainement la tendance qu'ont les ouvriers à construire des tours contiguës en s'emmurant au beau milieu de leurs propres constructions.

Autre reproche, le graphisme des unités, commun à tous les peuples : alors que cette erreur a été très largement réparée en ce qui concerne les bâtiments, on se retrouve encore avec des armées « génériques ». Fort heureusement, les « interdictions » inhérentes à l'ethnie évitent les anachronismes et erreurs historiques comme des paladins chez les Chinois ou des bombardes chez les Celtes. Mais j'aurais préféré une addition à une soustraction. Dernier mauvais point, bien ridicule d'ailleurs : les drakkars vikings ne permettent pas le transport de troupes. Qu'on se le dise !

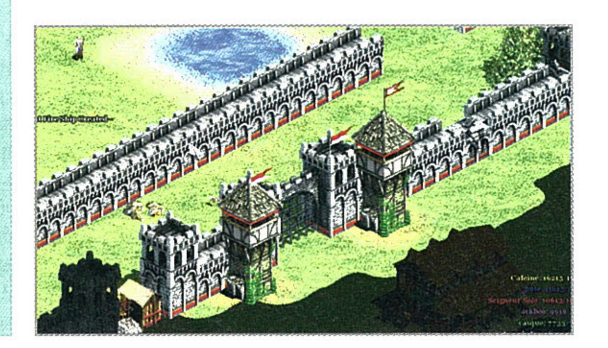


L'enceinte d'une ville typique : son château, ses remparts extérieurs protégeant les constructions.

À l'instar de Civilization, un graphe de débriefing pour savoir qui a fait quoi et quand.

dats et des paysans. On enverra ces derniers bosser, histoire de leur montrer qui est le roi. Les ressources d'Age of Empires sont au nombre de quatre : le minerai d'or, qui apparaît en gisement, la pierre, le bois et la nourriture. Cette dernière revêt divers aspects : cueillette , chasse, cultures, pêche et équarrissage des moutons. À l'instar de Warcraft 2, lors d'une partie réseau les joueurs disposent généralement des deux-tiers des ressources dans leur voisinage immédiat. Curieusement, la pierre semble être la plus rare de ces denrées ; et c'est d'autant plus dommage pour le joueur, qu'elle sert aux fortifications et à élever des châteaux, sans parler des upgrades les plus intéressantes ou encore des Merveilles du monde.

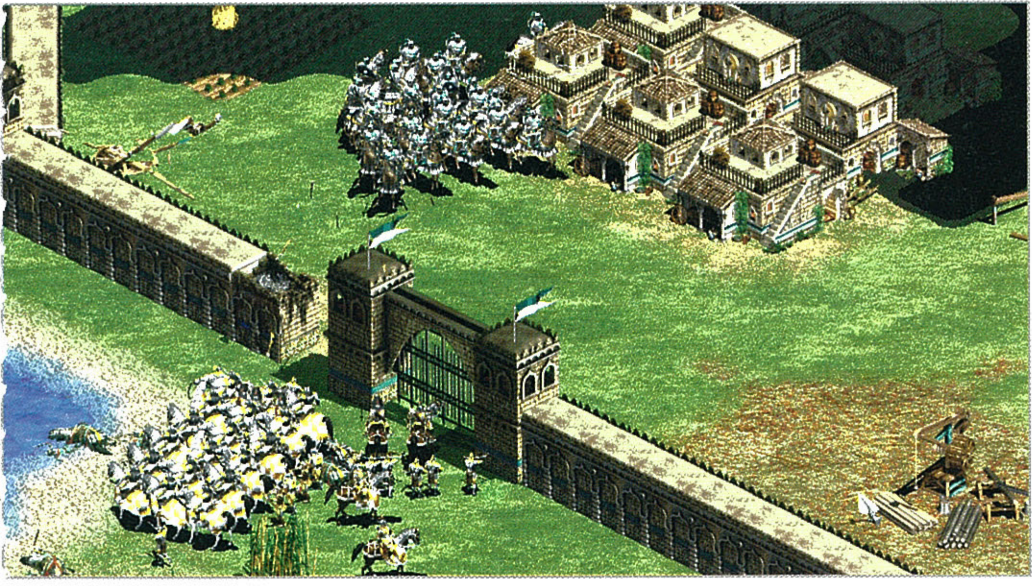
À l'âge médiéval, il est plus qu'intéressant de construire un marché : celui-ci donne accès à la « bourse d'échanges » de valeurs du jeu. Ainsi, il sera possible de vendre et d'acquérir tout type de ressources. Ces dernières se vendent par packs de cent unités, et leur valeur augmente et baisse suivant leur disponibilité et leur succès. Un joueur extrêmement riche devrait donc pouvoir faire grimper les prix afin de couper les ressources des autres ; cependant, les quelques parties que j'ai faites ont eu tendance à me prouver le contraire. Le marché ouvre aussi les échanges commerciaux avec les autres joueurs, et ses différentes améliorations permettent de partager les cartes, et de réduire les taxes de transfert de valeurs entre les peuples, pourtant très prohibitives au début (30 % de la valeur échangée).



Le pouvoir de l'argent

Au départ, les ressources se collectent lentement, mais la suite du jeu permet d'améliorer cela : on peut bâtir une carrière à côté d'un gisement de pierres de construction, découvrir de nouvelles technologies pour améliorer la récolte ou encore augmenter les capacités de travail des paysans. Un mot sur les champs, qui deviennent vite la seule possibilité de bouffer, à part la pêche : ces derniers s'épuisent à chaque saison ; il faut donc revenir dessus pour que le paysan replante des semis (dommage !). On peut également créer un convoi qui ira d'un marché à l'autre (celui d'un autre joueur, neutre ou allié) et rapportera de l'argent aux deux, ou même créer cette liaison avec un joueur antagoniste, mais aux risques et périls des marchands.

L'une des conditions, pour être victorieux, est d'avancer le plus vite possible d'âge en âge. Pour ce faire, il faut réunir à chaque fois certaines conditions, comme un certain montant de







L'âge des rois : l'âge des régicides.

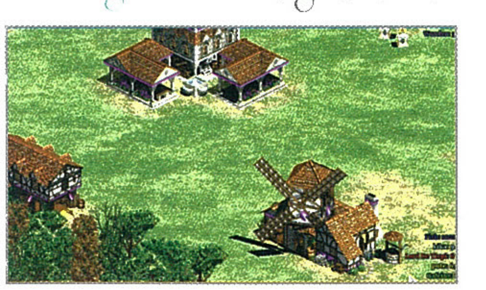
ressources ou de bâtiments construits. Chaque âge vous donnera accès à de nouvelles possibilités en hommes et en matériel. La plupart des bâtiments s'upgradent d'âge en âge, avec des subdivisions. Pour la même époque, par exemple, on pourra retrouver trois améliorations rien que pour les archers. Un bâtiment comme le moulin évolue avec chaque âge : il peut proposer des nouveautés agronomiques propres à chaque siècle. Certaines unités déjà construites peuvent être upgradées en achetant une avancée technique. Cela évite de se retrouver avec des différences trop anachroniques au sein d'un même peuple. Chacun de ces derniers peut bâtir un monastère et fabriquer des prêtres, et suivant sa religion, ils auront accès à différentes améliorations comme le fait de pouvoir s'approprier des bâtiments ou de « convertir » une unité ennemie à une plus grande distance.

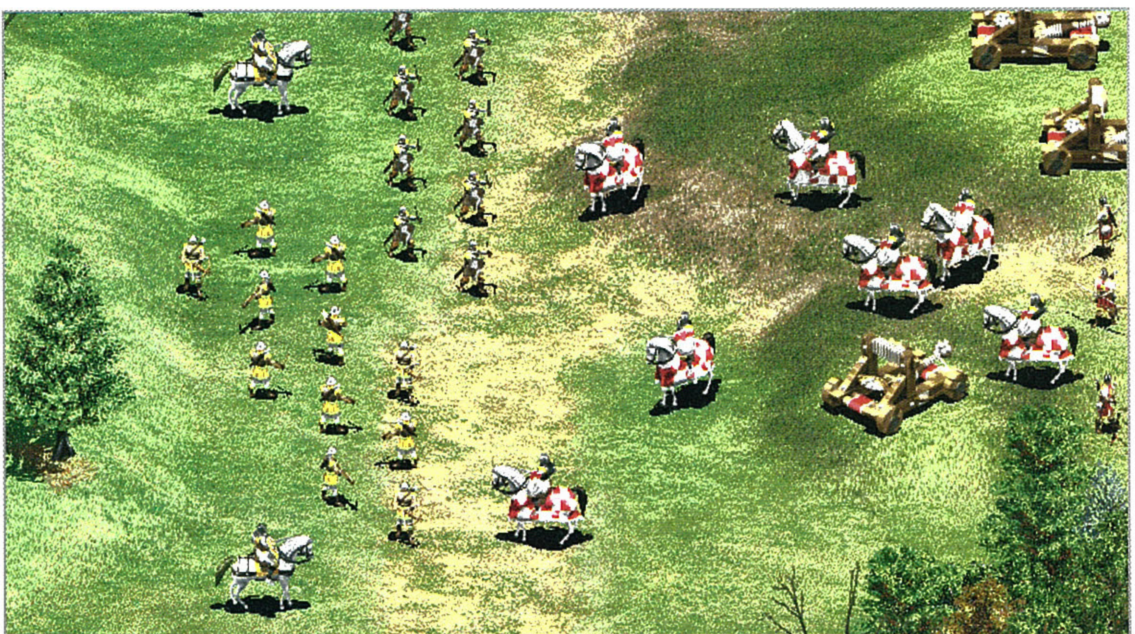
L'art de la guerre

Les attaques donnent lieu à de jolies débandades parmi les hommes. Un bon moyen, pour prévenir le sacrifice de paysans, est de sonner la cloche de l'Hôtel de ville. Ils se réfugiront alors à l'intérieur du bâtiment, et cela ajoutera, du coup, de la puissance de feu en défense. Mieux encore, à la fin de l'alerte, ils reprendront tout seuls leurs activités, là où ils les avaient laissées. La défense est curieusement plus facile à mettre en œuvre qu'un assaut. Entre les tours de gardes où on peut dissimuler une garnison et les châteaux qui disposent d'une puissance de feu considérable, en passant par les murailles qui nécessitent d'être détruites, tout est fait pour que l'attaquant réunisse un corps expéditionnaire considérable, voire dans le but de lui faire prendre un allié. Coup de chance, les alliances débloquent certaines capacités dans chacun des peuples. Les Celtes, par exemple, se verront attribuer un bonus de production de 20 % à la fabrication.

Depuis quelques années, on attend un jeu qui soit capable de gérer les formations utilement. Seulement voilà, les moteurs se heurtent à des problèmes de pathfinder et sont généralement incapables de souligner les avantages et inconvénients de chacune d'entre elles. Age of Kings, de ce point de vue, est formidable : non seulement les hommes se regroupent, tournent, pivotent et s'attroupent comme à la parade, mais ils se disposent avec intelligence. Dans une formation en carré comprenant dix cavaliers et un prêtre, ce dernier se place tout naturellement au milieu pour se protéger. Sur une colonne, les archers se disposent derrière les fantassins qui, eux-mêmes, sont placés derrière les cavaliers. Les formations, sans être nombreuses, sont très suffisantes : on y trouve la ligne, la colonne (fantastique pour former un corps expéditionnaire lorsqu'elle est composée de cavaliers), la phalange et enfin la horde, réservée aux villageois désordonnés.







Test

Age of Empires II : The Age of Kings



◀ *L'arbre technologique, que l'on peut consulter à tous les instants*

Plus qu'un simple accastillage esthétique, elles permettent d'optimiser certains types d'attaques. La formation en colonne est idéale pour pénétrer à travers des brèches. À noter aussi la présence d'une formation en deux blocs qui se rejoignent sur les flancs de l'ennemi, au moment de l'attaque.

La diplomatie tient une place non négligeable pendant les jeux en réseau. Hormis cela, il peut être utile de stipuler à ses troupes quelles attitudes adopter devant des unités antagonistes. En gros, on trouve trois attitudes envers chaque peuple : Allié, Ennemi, Neutre. Si les deux premiers parlent d'eux-mêmes, il peut être utile de savoir que le mode Neutre n'autorise l'attaque que si on la lance manuellement. Dans les jeux solo, parfois dans les campagnes, les peuples dirigés par l'ordinateur pourront vous demander des tributs par l'écran de diplomatie. Cette partie englobe aussi le « chat », qui permet de réguler les discussions et de les circonvenir aux joueurs de notre choix en un simple clic (ennemis, alliés, les deux). Un mauvais point : en 1024 x 768 (la résolution intermédiaire proposée par le jeu), les messages qui apparaissent en blanc passent parfois inaperçus.



Solo ou réseau ?

Le jeu solo est vraiment exemplaire. Le mode Skirmish m'a étonné par la pugnacité de l'ordinateur en mode difficile : ce dernier n'a pas hésité à faire le siège de mon château à plusieurs reprises et de différentes façons. Mais les campagnes sont la pièce maîtresse du jeu : voilà, en fait, une très bonne raison d'acheter ce jeu. AOK propose de voyager dans l'Europe médiévale, incarné dans cinq personnages clefs : William Wallace, Saladin, Barberousse, Gengis Khan et Jeanne d'Arc. Chaque mission composant ces campagnes est un petit délice et propose des conditions de victoires extrêmement différentes. Le script qui les régit donne l'illusion d'un petit film. Le jeu en réseau est très paramétrable, des modes de jeu tels que le Régicide (où il faut trouver puis exécuter un monarque pour vaincre) est particulièrement distrayant. Voilà une bonne occasion d'utiliser l'espion, qui nous révélera la positions des rois





À propos de l'éditeur...



Age II est livré avec un éditeur de scénarios et de campagnes. Ces dernières sont tout simplement une suite de missions liées entre elles avec une définition d'objectifs. Cet éditeur est d'une grande simplicité d'emploi, le tout se faisant à la souris, y compris pour les définitions d'évènements. Comble du luxe, on peut même définir des images ou des cinématiques de transition et de victoire pour chacun des scénarios. Les cartes se peignent avec une simplicité déconcertante, le programme se chargeant d'irrégulariser des traits un peu trop rectilignes. Gageons que l'on verra fleurir des dizaines de nouvelles missions sur le Net dans les premières semaines suivant sa sortie.

■ JOUABLE SUR PII 350 64 MO RAM ■ EDITEUR MICROSOFT
■ DÉVELOPPEUR ENSEMBLE STUDIOS ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

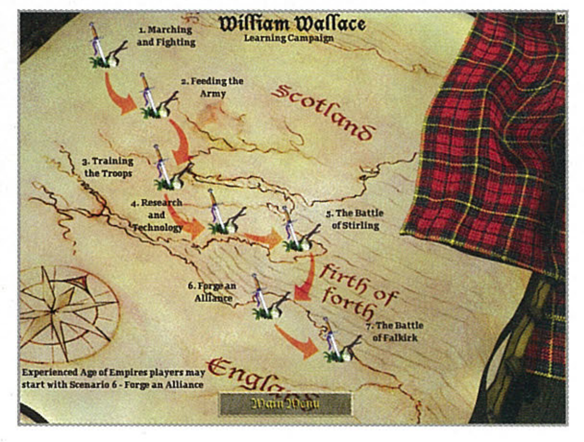
MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
IPX	8
MODEM DIRECT	OUI
TCP IP/INTERNET	8



◄ Les balistes sont aux portes de la ville, signe précurseur de la défaite.

La campagne solo. William Wallace nous apprendra à maîtriser le jeu. ▼



ennemis contre une montagne de piécettes. D'autres paramètres peuvent être adoptés tels que la victoire aux points, en limite de temps, ou par annihilation totale. Il est aussi possible d'accroître le nombre maximum d'unités (limité à soixante-quinze par défaut). En mode de jeu normal, la victoire peut s'obtenir de plusieurs façons : en détruisant tous les ennemis, en obtenant une victoire religieuse en capturant toutes les reliques ou en bâtissant une Merveille du monde qui en impose à toutes les autres civilisations.

Un jeu solo, exemplaire, vraiment passionnant.

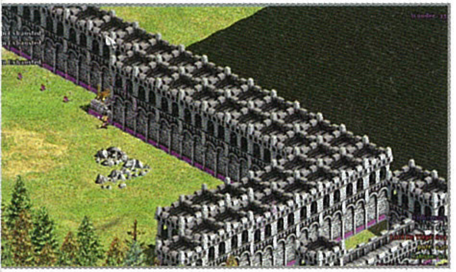
Un peu de technique

Le moteur graphique qui régit Age of Empires est tout simplement sublime : capable de grimper jusqu'en 1280 x 1024, la moindre unité ou bâtisse est belle à crever. Le travail des graphistes est tout simplement unique. Les mouvements ont été travaillés, et on croirait assister aux plus beaux moments d'un TA Kingdoms speedé aux amphétamines. Le brouillard de guerre reste cependant très starcraftien, donc très basique.

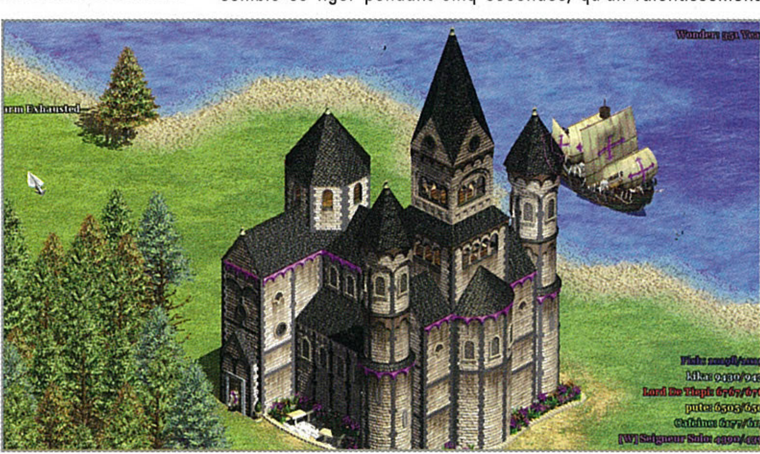
Comme on le disait plus haut, les immeubles sont des modèles du genre : chacun d'entre eux représente parfaitement la civilisation qui les a bâtis au cours des trois âges. Seules des constructions génériques (murs, tours de gardes) sont communes. Dommage qu'il n'en soit pas de même pour les hommes (voir encadré « Déceptions »).

Le jeu est rapide, mais à quatre joueurs, en prenant un maximum de cent unités (soixante-quinze sont conseillées), les grosses batailles ralentissent parfois bien la partie. Curieusement, le ralentissement prend plus la forme d'un goulet où tout semble se figer pendant cinq secondes, qu'un ralentissement constant encore moins jouable. L'ergonomie d'AOK est exemplaire : elle est faite à base de clics, « shiftés » ou non. La prise en main immédiate permet de retrouver de vieux réflexes. Mais elle introduit aussi de nouveaux éléments fort utiles : un double-clic sur une unité sélectionne toutes celles de ce type se trouvant sur l'écran. On construit les murs d'un seul tenant, en les tirant jusqu'à l'endroit souhaité. Les marques de construction attireront les hommes proches d'elles, qui se mettront au travail. Autre fonction fort utile, empruntée à Dungeon Keeper : une touche permet de se rendre au paysan inactif le plus proche. Malheureusement pour les adeptes du quick play, le mode multiplayer a tendance à s'éterniser pendant de longues heures ; il risque d'en endormir plus d'un. Quoi qu'il en soit, malgré des défauts encore nombreux, Age of Kings est un chef-d'œuvre en jeu solo ; et par là même, tout à fait recommandable.

Bob Arctor



▲ Iansolo se la jouait défensif. Ici, sa muraille à triple épaisseur spéciale crises de paranoïa.



Les bâtiments changent d'apparence selon les peuples (ici un hôtel de ville Goth). ►



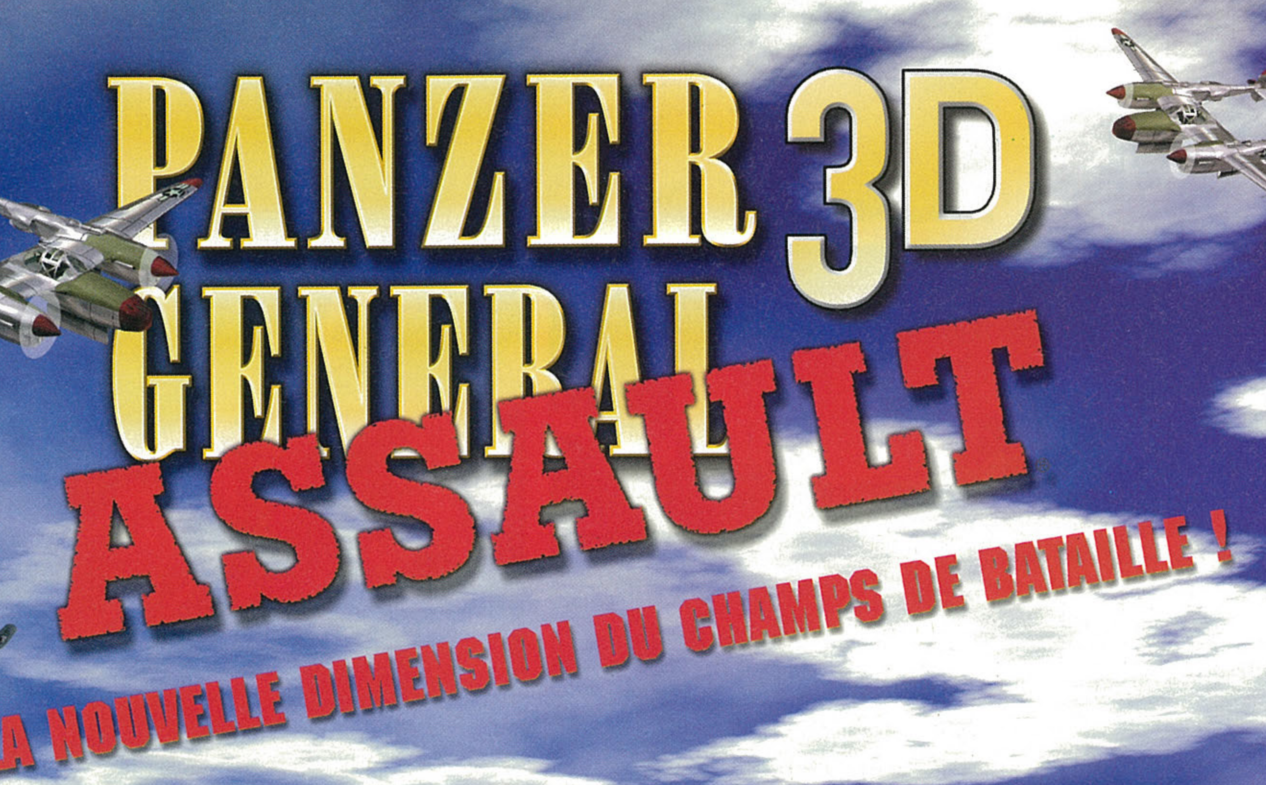
▲ Les bâtiments ne seront pas non plus épargnés

+ La beauté de l'ensemble du jeu, inégalée à ce jour.
+ Les campagnes offrent un jeu solo d'une grande qualité.
- Quelques invraisemblances vraiment malvenues.
- Un jeu en réseau conçu pour les adeptes du Mastermind.

EN DEUX MOTS

L'intérêt de ses campagnes, son esthétique parfaite, son ergonomie à toute épreuve et la variété de ses parties en font le jeu de stratégie temps réel du moment.





LA NOUVELLE DIMENSION DU CHAMPS DE BATAILLE !


La caméra peut évoluer librement à 360 degrés et même zoomer

Entrez dans la nouvelle ère des jeux de stratégie ! Positionnez vos troupes dans un champs de bataille en 3D et explorez-le sous tous ses angles. Les forêts brûlent, les villes partent en poussière, c'est tout le champs de bataille qui se modifie sous vos actions. Choisissez votre camp (anglo-américain, allemand, et même français) et préparez-vous à des combats intenses !


Des décors et des animations fantastiques



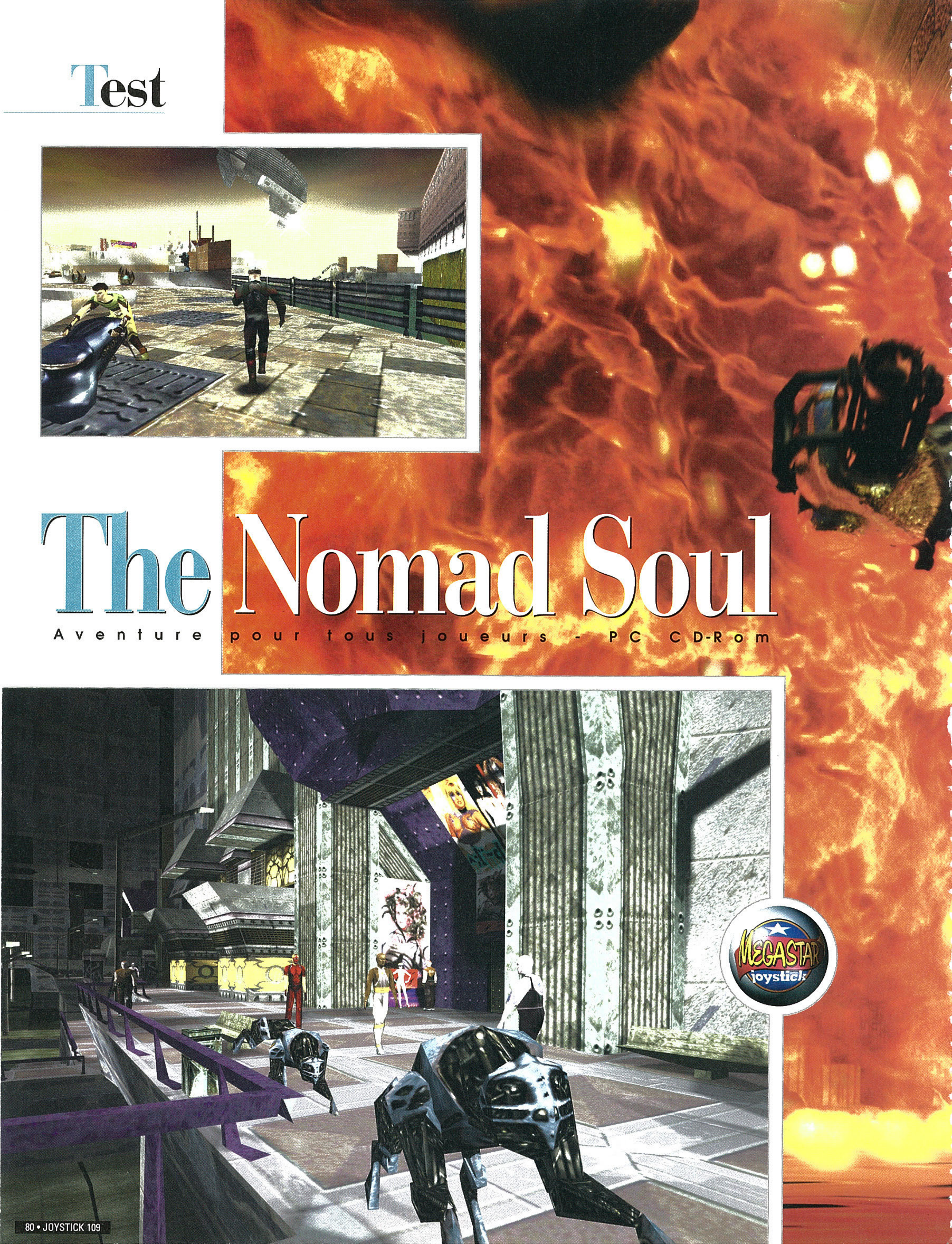


www.panzergeneral3.com

TLC Edusoft • 53, av. de l'Europe 80080 AMIENS • Tél : 0 803 020 010

The Nomad Soul

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom

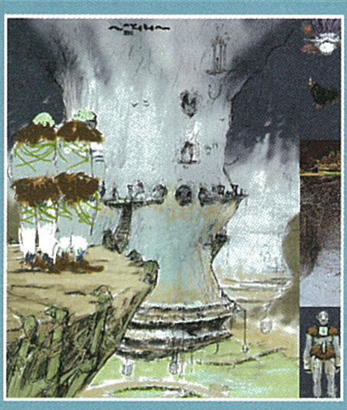


Après deux ans et demi de développement, dont au moins un de retard, The Nomad Soul (anciennement Omikron) est finalement parvenu en version définitive sur nos disques durs. Ce jeu d'aventure est le premier rejeton du développeur parisien Quantic Dream, et bien longtemps après B.A.T., les Français prouvent une nouvelle fois qu'ils n'ont de leçons à recevoir de personne. Chauvins ? Naaaaan, amoureux des belles choses, c'est tout.




▲ C'est à partir de là que tout commence...

Design



On le dit et on le répète, le travail de design effectué sur The Nomad Soul est vraiment exceptionnel. Voici quelques planches en vrac, juste pour le plaisir de l'œil, qui ont permis de mettre au point le game design du jeu.





Et voilà, à chaque fois c'est la même histoire, je me fais toujours avoir comme un bleu. On arrive au boulot confiant, en se disant que l'on a toute la journée pour écrire son article, que c'est largement suffisant, que tout va bien se passer... Bref, toutes ces choses débiles auxquelles on croit quand on se lève avec autre chose que le pied gauche. C'est beau, la naïveté. Il est donc actuellement cinq heures et demi du matin, et évidemment, je n'en suis qu'au début de ce texte. Et dire que j'y ai cru, à ma soirée plateau télé en compagnie de mes plantes favorites (Bernadette et Jacqueline, si vous voulez tout savoir). Mais quel con alors, j'vous jure... et le pire, c'est que je le sais, hein... faut pas croire que c'est la première fois que ça m'arrive, d'être à la bourre aussi connement. Au fond, ce qui me console un peu, c'est qu'en tournant légèrement la tête vers la gauche, je peux constater que je ne suis pas le seul à périr. Iansolo, après de nombreuses années de bons et loyaux services à Joy, me fait part de sa récente découverte des formidables fonctionnalités du bouton droit de la souris (dans Word notamment, celle qui permet de corriger directement les fautes d'orthographe... vous voyez le genre...). Oui, moi aussi ça m'a fait bien rire. Bon. Je sais ce que vous pensez : « Ouais, d'abord, s'il avait travaillé pendant la journée au lieu de jouer à Counter-Strike, il ne serait pas là en train de se plaindre. Au fond, c'est bien fait pour lui, ça lui apprendra à jouer les feignasses... » Et bien là je dis non, votre honneur (NDRC : Fishbone, c'est sympa de réclamer 8 pages mais faudrait p'tet envisager de caresser le projet de se diriger résolument vers une possibilité de parler du jeu ? Mhhh ?). Si cela est exact pour certains de mes camarades situés à ma gauche, et dont je tairai le nom pour leur éviter de cuisantes représailles de la part des instances dirigeantes, je suis innocent des faits qui me sont reprochés. S'il y a un coupable, c'est bien Quantic Dream et eux seuls. (NDRC : ah... ça y est, ça va commencer). Oui, mesdames et messieurs les jurés, David Cage et sa fine équipe sont les auteurs d'un soft tellement prenant, qu'y jouer seulement

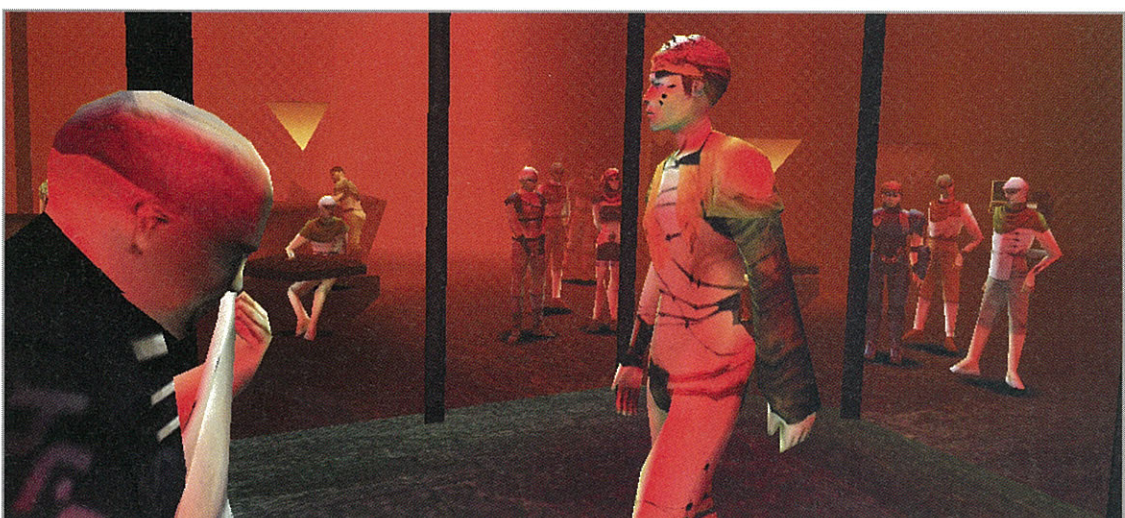




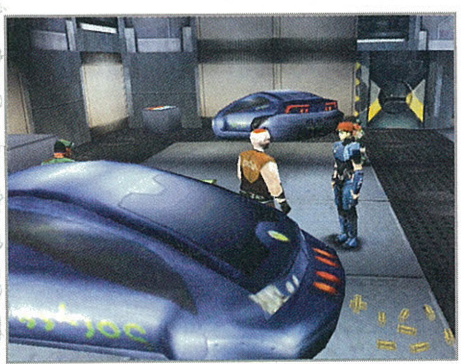
quelques minutes relève de l'utopie. The Nomad Soul vous aspire le cortex sans même que vous vous en rendiez compte, et quelques minutes suffisent à réduire toutes vos bonnes résolutions à néant. C'est pourquoi je demande la relaxe pure et simple, jugement accompagné d'une indemnité pour préjudice mental grave de 1 800 000 F. Voilà, c'est dit c'est fait, j'attends votre chèque, messieurs les développeurs. Bon... nous parlions de quoi déjà ?... ah oui, le texte... à la bourre... tout ça.

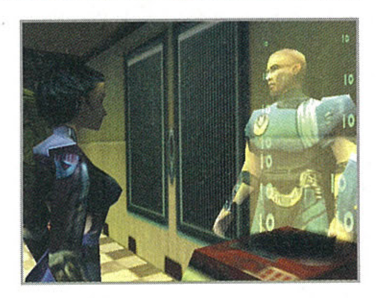
Exit Omikron...

Votre sens aigu de l'observation aura certainement relevé la disparition du terme « Omikron » de l'intitulé du jeu, afin de laisser définitivement la place à « The Nomad Soul ». Décidément, ces Prussiens, ils n'ont vraiment pas le sens de la mesure. Omikron, société d'électronique teutonne dont tout le monde se fout comme de son premier redressement fiscal, à donc persisté à se la jouer « administrative rulez ». Quelle bande d'emmerdeurs, ces goths. Tout ça parce qu'ils ont perdu la guerre, ce n'est pas très sportif. Enfin, cette fois on ne peut plus rien y faire, c'est grillé. Le mois dernier, je vous faisais part de l'importante taille que prenait le soft sur le disque dur. Eh bien rien n'a changé de ce point de vue, puisqu'il vous en coûtera toujours dans les 1,63 gigaoctets pour l'installation maximale. Et vu le nombre d'accès disques durant la partie, je ne saurai que trop vous conseiller d'envisager ce cas de figure. Pas de panique, il existe bien évidemment deux autres installations moins coûteuses en octets, mais mieux vaudra alors posséder un lecteur CD qui n'a pas froid aux accès, pour le coup. Que dire d'autre... Bah sinon, le jeu est bien, il est beau, il est long, je crois qu'on a fait le tour de la question. Merde, ça ne me fait pas mes huit pages ça. Va falloir combler les vides.









Ok, adieu monde merveilleux du futon, adieu Jacqueline, adieu Bernadette. Si jamais j'en réchappe et parviens à terminer l'écriture de ce texte à temps, cette fois ce sera prouvé : les miracles existent et Dieu joue aux jeux vidéo. Comme je suis sûr que la plupart d'entre vous ne se souviennent plus de l'histoire de The Nomad Soul (dites oui merci), nous allons commencer par vous expliquer un peu de quoi il en retourne.

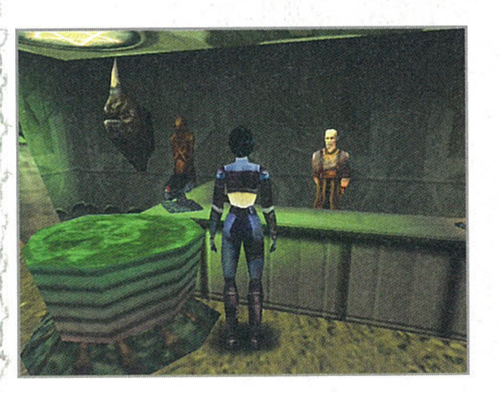
Une histoire, une vraie

Imaginez que vous êtes devant votre ordinateur, vautré comme une grosse larve dans votre fauteuil pendant que vous auscultez les newsgroups à la recherche de JPEG de fleurs d'intérieurs. Genre « youngorchidées.jpg » ou bien « nudesistermarguerite.gif », par exemple. Bref, la vie est chouette comme un coup de binaries, vous êtes abonné au cybercable, tout roule. C'est alors qu'un type apparaît sur votre écran, sans prévenir, sortant d'une espèce de tunnel lumineux. Il se casse un peu la figure, se ramasse doucement, et commence à vous parler d'une sombre histoire de monde en danger. Il vous demande d'accepter d'utiliser son corps pour sauver Omikron, ville extra-dimensionnelle située vachement loin de notre univers. Ok, c'est bien joli de jouer les héros, mais ce n'est pas ça qui va faire avancer les downloads de chrysanthèmes. Pas bête, votre interlocuteur vous répond alors que les bots, ce n'est pas fait pour les zorglobis (espèce de chien fréquente sur Zorglub 42), et que de toute façon un peu d'exercice ne fera de mal ni à votre collection d'images botaniques, ni à votre poignet. Un poil vexé, mais néanmoins convaincu, vous voici transporté dans une ruelle sombre d'Omikron. Première constatation, les majorettes locales sont moins sexy que les terriennes, puisque le comité d'accueil est composé d'un beau démon, bien formé, bien vigoureux. Deux secondes suffisent pour vous faire arracher les dents du devant, celles qui d'habitude vous servent à ouvrir ces foutus sachets d'huiles épicées pour pizza (NDRC : ou les emballages de cap... euh non rien, laissez tomber). Heureusement pour vous, un robot-flic débarque à temps pour vous sauver du pitoyable destin de petit-four qui vous attendait. Vous vous relevez, un peu largué, hagard, perdu, plus désorienté qu'un Dechavane sans cochon. Et évidemment, c'est pile à ce moment qu'il vous faut prendre les choses en main. Pas con le jeu, comme ça c'est encore bibi qui va se taper tout le sale boulot. Mais ce n'est pas bien grave, car vous voici au début d'une aventure tout simplement formidable. En fait, je classerais directement The Nomad Soul dans le top 10 des softs qui m'ont fait le plus triper (du verbe « triper ») durant les dix-sept dernières années. Non, parce que j'ai l'air de déconner comme ça, mais The Nomad Soul possède vraiment un scénario d'une grande qualité. L'histoire est riche, complexe, tourmentée. En un mot, elle se vit avec le même enthousiasme et la frénésie qui s'empare de vous lorsque vous lisez votre livre préféré. J'hésite à vous en parler (de l'histoire), tant je ne veux pas vous gâcher le plaisir de la découverte. Sachez que vous aurez affaire à des trucs de réincarnation, d'âmes, de démons, de sorcellerie, le tout baignant avec classe dans un environnement high-tech digne d'un Blade Runner ou d'un Total Recall. En un mot, c'est le bonheur.

La météo change, passant d'un temps radieu à un orage soutenu.

Oui, c'est le bonheur

Mais avant de vous faire part de considérations plus purement émotionnelles, parlons de choses bien concrètes, bien terre-à-terre. Commencer la revue de détail par le graphisme n'est pas commenter le plus mauvais côté du jeu, loin de là (NDRC : et pis ça permet de commencer, voyez). Comme avait pu le laisser entendre l'article du mois dernier, le travail graphique accompli sur The Nomad Soul est considérable. La qualité des textures est exceptionnelle, et permet d'offrir à l'univers que vous explorez une crédibilité et une variété bluffante. J'adore le style des bâtiments, tour à tour glauque pour les immeubles, élancé pour les temples, mythique et délirant pour les autres (aéronef de pierre, village dans la jungle, etc.). En fait, c'est bien la première fois que l'on ne se force pas pour avoir l'impression de se balader dans un environnement vraisemblable. Tout se tient, rien ne fait « artificiel ». Les villes sont remplies de gens qui marchent, qui s'assoient sur des bancs, qui discutent entre eux tranquillement, qui boivent des coups dans des bars, qui vont au resto, qui flirtent dans les boîtes de nuit, qui vont se rincer l'œil au peep-show du coin, etc. De nombreux véhicules (moto et voitures) se déplacent d'un quartier à l'autre, comme le ferait le Parisien moyen aux heures d'affluence. La météo change, passant d'un temps radieux à un orage soutenu. Les jours et les nuits se succèdent, pendant que de lourds vaisseaux flottent doucement dans les airs éclairant les rues de leurs projecteurs. Pour peu que votre machine soit assez puissante pour assumer un niveau de « fréquentation des rues » suffisamment élevé, la sensation d'immersion est alors saisissante. De plus, Omikron étant divisé en plusieurs

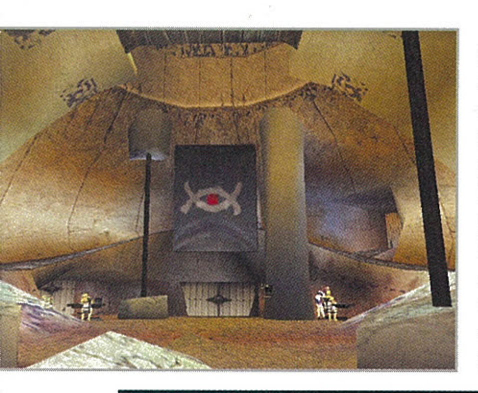




Une ambiance qui vous prend aux tripes, voilà ce que propose The Nomad Soul. ▼

Test

The Nomad Soul



quartiers distincts, chacun d'eux revêt un style original. Le simple fait de marcher sans but précis, devient alors un véritable plaisir, ne serait ce que pour découvrir la beauté et l'originalité de nouveaux endroits (soit à pied, soit en voiture, cette dernière pouvant être dirigée manuellement). Je me revois encore en train de me promener le long de ce pont surplombant un canal, avec en toile de fond un temple de prière noyé dans des maisons au style arabisant, alors que la nuit commence à tomber et que les lampadaires font leur boulot. Je sais que ça a l'air très con à écrire, mais je me suis vraiment senti « dans » le jeu, de la même façon que l'on se plonge dans un bouquin. Je sais, je l'ai déjà écrit, mais franchement, je ne vois pas de parallèle plus proche pour vous faire passer le message. Ces considérations concernent également les décors intérieurs, comme par exemple la première fois que vous rentrez dans votre appartement. Enfin, celui du mec dont vous squattez le corps pour être plus précis. Il y a un salon, une salle de douche, des WC, une chambre, une cuisine, une salle de sport, le tout étant particulièrement classieux et fonctionnel (dans le sens où vous pouvez ouvrir armoires et tiroirs, coucher avec votre copine - scène non interactive - ou donner à manger à votre lézard). Tous les autres appartements que vous visiterez seront logés (si j'ose dire) à la même enseigne. Ce souci du détail se retrouve dans plein d'autres endroits, comme le centre de police avec son garage où travaillent des ouvriers, ses couloirs où se déplacent des officiers, sa salle de surveillance, ses salles de détentions, etc. Je ne vous donne ça qu'à titre d'exemple, mais sachez que les autres lieux importants sont tout aussi complets. Si vous ne deviez retenir qu'un seul mot pour caractériser tout ce que vous verrez, il s'agit du suivant : dépaysant, complet et varié. Bon ok, ça en fait trois. Ah si, il y a quand même un truc un peu con à signaler, la censure des affiches présentes dans le quartier chaud de la ville. Contrairement à la bêta, les filles ont leurs formes recouvertes de slips et de soutien-gorge, et ne serait-ce que pour l'ambiance, on les préférerait largement sans. Ne serait-ce que, euh, pour.

Incarnations

L'une des particularités de ce jeu d'aventure est que le joueur peut, et doit, se réincarner dans différents corps s'il veut parvenir au bout de ses peines. Voici les dix-sept personnages concernés par l'affaire, histoire de visiter les lieux avant de louer. Chacun d'eux possède des qualités qui lui sont propres, et tous ne sont pas de « bonnes affaires ». Méditez donc un tantinet avant de vous réincarner.



Iman




Itzam'a



Jaili'n



Jorg



Kay'l



Kuma'r



Kushulai'n

Lahyli'n



Milicien Khonsu



Niomay



Nyuasan




Plume





Qazma

Samyaz'a



Shenand'a



Soym'a



Syao

De la foul fridi

Des cheveux jusqu'aux chaussettes, des ongles du haut jusqu'à ceux du bas, des caries du fond jusqu'aux oignons du bout, The Nomad Soul est en 3D. Autant vous prévenir tout de suite pour ne pas alimenter vos illusions plus longtemps : si vous souhaitez profiter au mieux du graphisme du jeu, il va falloir penser à sortir l'artillerie lourde. Pour donner un ordre d'idée, la machine du test est un PIII 500 équipé d'une TNT2 Ultra et de 128 Mo de RAM. Le truc qui commence à causer, quoi. Et bien n'espérez pas dépasser le 1024 x 768, sous peine d'assister à la rapide agonie du frame-rate. Je parle ici du cas où vous auriez réglé la profondeur d'affichage à son maximum, de même que le reste des options graphiques. Mais même dans cette configuration, on ne voit pas très loin et le décor sort d'un brouillard salvateur relativement rapproché. Bref, ça clippe dru, pour peu que l'on soit obligé de diminuer cette valeur pour soulager le temps-machine. Il sera toutefois possible de monter jusqu'à une résolution de 1600 X 1200, en 16 bits uniquement. Mais dans ce cas, pensez à sortir les rames et les gilets de sauvetage. On regrettera également que les membres des personnages aient une tendance à l'angulaire, défaut particulièrement criant pour ce qui concerne les mains. Mais à la décharge du moteur, il faut reconnaître que les choses à gérer sont pour le moins nombreuses (foule, trafic, météo, etc.). Heureusement, le joueur ayant une furieuse tendance à s'habituer à tout lorsqu'il est motivé, ces problèmes deviennent presque

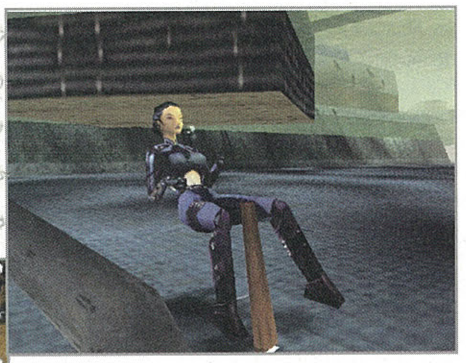




▲ Je ne sais pas vous, mais moi j'adore ce genre de paysage.



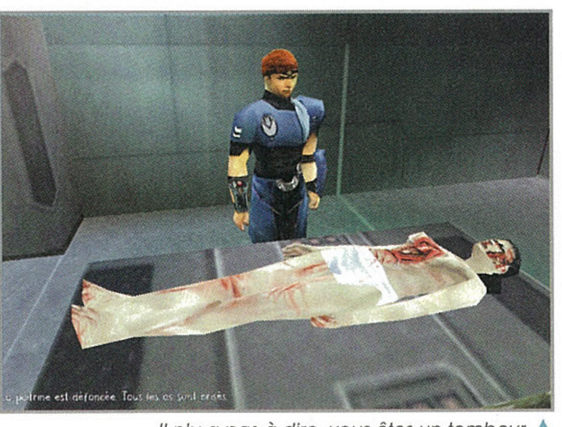
▲ Jamais on a eu autant l'impression de se déplacer dans une vraie cité.



▲ Si ça, ce n'est pas un clin d'œil à Lara...

The Nomad Soul se trouve dans le top 10 des softs les plus tripants de ces dix-sept dernières années.

accessoires lorsque vous vous retrouvez absorbé par l'aventure. Les effets spéciaux ne sont pas tellement nombreux, mais les rares présents sont bien réalisés. On notera ainsi l'effet de chrome sur les véhicules, les effets d'éclairage, ou bien encore l'effet de particules pour simuler des flammes ou des auras magiques. Lorsque vous discutez avec des personnages importants, leur visage apparaît plus ou moins en gros plan. En plus de posséder des traits particulièrement fins, les visages sont dotés d'expressions (inquiets, mystérieux, interrogateurs, joyeux, etc.) et de mouvements de lèvres très convaincants. Ainsi, la très bonne synchronisation labiale fait concorder l'ouverture de la bouche avec les syllabes prononcées. Les motion capture ne sont pas en reste, ah ça non alors. Les personnages bougent souplement, que ce soit pour marcher ou faire des trucs plus exotiques. Il suffit d'aller faire un tour dans un bar et de voir les danseuses nues officier pour s'en convaincre. Enfin, et c'est extrêmement agréable, les chargements sont totalement fondus dans le déroulement du jeu. Ainsi, vous n'aurez jamais d'écran avec une barre de pourcentage qui viendra foutre l'ambiance en l'air. Tout se passe en « loucedé », vous faisant à peine attendre quelques secondes lors du passage d'un environnement interne à externe (et inversement). Un témoin s'affiche dans le bas de l'écran pour vous signaler qu'il va falloir patienter, mais l'attente est le plus souvent dérisoire. L'action est ainsi quasiment ininterrompue, ce qui ajoute au sentiment d'évoluer dans un environnement cohérent dans sa globalité. Oui, ça fait super intello de comptoir comme phrase, mais pensez-y deux minutes, vous verrez qu'elle n'est pas aussi conne qu'elle en a l'air. C'est comme « plus on perd, plus on perd », ça se tient quand on y pense.



Il n'y a pas à dire, vous êtes un tombeur. ▲

▲ Une boîte de nuit plus vraie que nature, avec des filles dansant de façon très naturelle.

Les scènes de combat « à la Tekken » ne sont pas le point fort du jeu. ▼



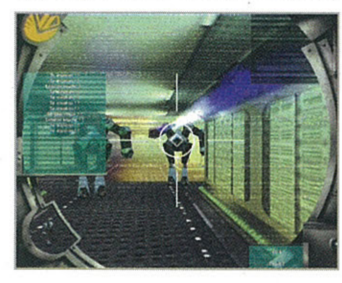
Oui, c'est incontestable

Incontestablement, The Nomad Soul est un jeu d'aventure qui s'inscrit dans la plus pure tradition du genre. Mais il ne faut pas confondre tradition et absence d'originalité. Ce serait même une grossière erreur. Chaque personnage que vous utilisez (il est possible, voire obligatoire, de s'incarner dans différents êtres tout au long de la partie) possède des caractéristiques propres : attaque, résistance, point de vie, rapidité, historique, etc. Il est certes surprenant de trouver ce genre de paramètres dans un jeu d'aventure, mais vous allez comprendre. En plus des classiques phases de recherche d'objet, résolution d'énigmes (logiques, bien foutues quoi), et autres discussions permettant de faire avancer l'histoire, des phases de combats feront quelquefois irruption. Il en existe deux sortes : les phases à mains nues du genre de Tekken, et les phases en vue subjective, « à la Quake ». Ainsi, suivant les aptitudes de votre personnage, vous serez plus ou moins efficaces dans l'une ou l'autre de ces disciplines. Soyons clairs : ces phases ne sont pas à la hauteur des jeux dédiés à ces genres respectifs. Ne vous attendez donc pas à quelque chose d'extraordinaire. Les combats à mains nues se limitent à appuyer furieusement sur les quatre touches concernées afin de déclencher des coups spéciaux. De plus, un certain manque d'inertie dans le déplacement des personnages leur donne l'impression de manquer de consistance. De même, les mouvements s'enchaînent trop rapidement pour donner une quelconque impression de réalisme. En ce qui concerne les phases « à la Quake », le résultat est un poil plus convaincant, mais on reste cependant très loin de ce que l'on a l'habitude de voir par ailleurs. Tout d'abord, l'I.A. des ennemis est totalement scriptée, ce qui signifie qu'ils apparaîtront à chaque fois aux mêmes endroits, et pour effectuer les mêmes actions. Ce qui est chiant, c'est que rien n'empêchera un gueux d'apparaître


▲ Ça flirte dru dans Omikron. Le marais n'a plus qu'à bien se tenir.



TIPS TECHNIQUE:
L'installation maximale de 1,63 Gigaoctet ne sera pas du luxe.



Pour profiter au mieux du graphisme, il va falloir penser à sortir l'artillerie lourde.

brusquement derrière vous, simplement parce que vous avez activé un point de passage. De même, le graphisme des armes en vue subjective n'est pas top, voire carrément moche lorsqu'on voit tout le bras. Pris indépendamment, ces phases auraient peu de chances de dépasser le stade du Test Bref dans ces mêmes pages. C'est pourquoi il faut plus les considérer comme des « bonus » de gameplay, histoire de se changer un peu les idées, plutôt que comme des jeux à part entière. Les moments où doivent intervenir ces combats sont pré-établis (attaque d'un supermarché, affrontement dans les docks, etc.), ce qui la plupart du temps vous oblige à les subir même si vous n'en ne le souhaitez pas. Toutefois, les perdre ne signifie pas mourir, grâce au concept de la réincarnation. En cas de mort, vous prendrez possession du premier corps qui passera à côté de votre dépouille. Cette pirouette permet ainsi à ceux qui réprouvent ce genre de trucs dans un jeu d'aventure, de ne pas rester bloqué sur cet aspect des choses. Sachez par la même occasion que certaines actions deviendront possibles, ou impossibles suivant le personnage que vous incarnez. Par exemple, il sera impossible de vous promener librement dans le centre de police alors que vous incarnez une voleuse recherchée par toutes les forces de l'ordre d'Omikron. Vous l'aurez compris, le mystique fait partie intégrante du scénario de Nomad. C'est pourquoi il est logique que la magie soit de la partie. Elle vous permet notamment de vous réincarner à loisir dans des corps qui vous paraissent utilisables grâce à un sort adéquat. À vous de faire les bons choix, car vous aurez quelquefois plus à perdre qu'à gagner.




▲ Le Sneak est un ordinateur greffé dans votre avant-bras. Il vous sert absolument à tout.

Liberté = Linéarité

Bien que la trame principale de l'aventure soit linéaire, il est tout à fait possible de réaliser certaines actions dans l'ordre de votre choix. C'est grâce à cela que le jeu dégage une grande impression de liberté dans l'action. Des quêtes secondaires sont également là pour vous conforter dans cette sensation. Vous pouvez vous rendre à n'importe quel moment dans les magasins, qu'il s'agisse de la pharmacie (pour les médikits), du marchand d'armes (pour... les armes et les munitions), ou encore du libraire (pour devinez quoi). Dans le même genre, rien ne vous empêche de ramasser une publicité vantant les mérites d'un centre d'entraînement au tir, et de vous y rendre par la suite afin de vous améliorer quelque peu dans la discipline. La gestion de l'inventaire est un peu spéciale, dans le sens où il n'est pas possible de poser les objets sur le sol. Tout passe par un appareil portant le doux nom de Multiplan, sorte de machine miracle capable de matérialiser et dématérialiser à volonté tout ce qui passe dans ses rayons. Ainsi, lorsque vous souhaitez vider les poches de votre Sneak (interface biotechnique greffée dans votre avant-bras... Oui, comme dans B.A.T.) afin de faire de la place pour de nouveaux objets, vous pourrez stocker ou détruire ceux que vous désirez d'un simple clic. Les Multiplans étant assez nombreux, ce système n'est pas handicapant dans le sens où il n'oblige pas le joueur à faire des choix déchirants (dois-je garder le médikit ou bien les munitions ?). C'est donc bien cool. Venons-en maintenant au douloureux problème des sauvegardes. Contrairement aux us et coutumes en vigueur sur nos micros, il est ici impossible de sauvegarder au moment que l'on souhaite. À l'instar des consoles, seuls des


▲ Le cycle du jour et de la nuit est géré, de même que la météo.




■ JOUABLE SUR P233 64 MO RAM ■ EDITEUR EIDOS
■ DÉVELOPPEUR QUANTIC DREAM FRANCE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
IPX	8
MODEM DIRECT	OUI
TCP IP/INTERNET	8



▲ De jolies effets de réflexion...



TIPS JEU:

Pensez à économiser vos anneaux de sauvegarde afin de pouvoir arrêter de jouer au moment que vous souhaitez.



points de sauvegardes précis, représentés par des anneaux, autoriseront la sainte opération. Et encore faut-il que vous possédiez des anneaux de sauvegardes (ramassés au cours de votre progression), car dans le cas contraire, impossible d'enregistrer votre partie. Vous serez alors condamné à errer jusqu'à la découverte d'un anneau, ou bien à recommencer à partir de la dernière sauvegarde. Ce système est extrêmement irritant, pour les raisons que je viens de citer. Il est vrai que l'on trouve des anneaux assez facilement, mais une phase de shoot un peu ardue peut suffire à épuiser votre stock en quelques minutes. Outre la lourdeur d'utilisation, cela a pour conséquence de rallonger artificiellement la durée de vie du jeu qui, comble de tout, ne semble pas en avoir besoin. Si ce que l'on m'a rapporté est exact, ce système a été mis en place pour obliger le joueur à se sentir concerné par les conséquences de ses actions. Il se peut que la version PlayStation, initialement prévue puis finalement abandonnée (aux dernières nouvelles), n'y soit pas non plus totalement étrangère. Ok, cela ne rend pas le soft injouable, fort heureusement, mais c'est quand même une sacrée faute de goût pour un jeu d'aventure PC. Ce point est à mon sens le principal et majeur défaut de Nomad.

Une ambiance tripante

Afin de ne pas finir sur une note amère après tant de louanges, j'en viens donc finalement à vous parler de ce qui m'a fait



Le jeu dégage une grande impression de liberté dans l'action.



▲ Les déplacements seront automatiques ou manuels.

craquer pour Nomad Soul : son ambiance. Cela englobe le graphisme (on en a parlé), l'histoire (bon, on en a pas trop parlé, mais c'est pour votre bien), et enfin les musiques (bruitages compris). David Bowie a participé activement au jeu, puisque non content d'incarner un personnage clef, il a composé plusieurs musiques spécialement pour l'occasion. De ce fait, elles collent de manière admirable à l'ensemble, sous forme de concerts undergrounds plus ou moins clandestins. La grande classe. Mais il ne faut pas oublier de parler des musiques réalisées en interne, tout aussi excellentes et prenantes. Quantic Dream, pour son premier jeu, a ainsi réalisé un coup de maître. Certes, les défauts ne sont pas absents, mais The Nomad Soul possède la qualité la plus importante de toutes : il vous fait rêver.

Fishbone



▲ De flic à pute, il n'y a qu'un pas.

- \+ Une ambiance incroyable.
- \+ Un game design incroyable, aussi.
- \+ Une bande son qui tue, également.
- \- Le système de sauvegarde type console.
- \- Grosse config demandée pour un rendu optimum.

EN DEUX MOTS

The Nomad Soul est un grand jeu d'aventure bourré de qualités, que le graphisme, l'histoire et la musique propulsent directement dans la cour des grands. À ne manquer sous aucun prétexte, malgré quelques défauts au final moyennement handicapants.

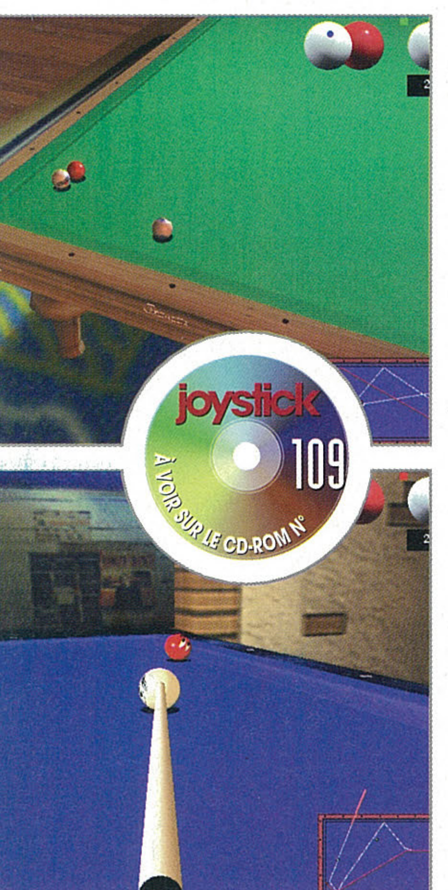


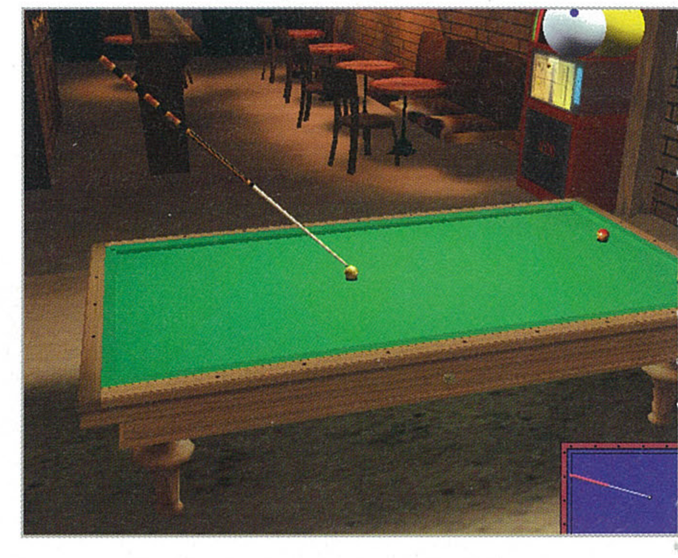
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
87	94	94

Willman entre dans le bureau pour me dire qu'il a reçu un jeu de billard français et qu'il aimerait bien avoir mon avis. J'me plante devant sa bécane, je mate l'intro du jeu et là, c'est la grosse claque façon Lino Ventura dans « Ne nous fâchons pas ». C'est trop d'la balle, et rien qu'à voir l'intro, je sens que ça va être velu. Bingo. Je tape le point de départ en trois bandes et j'me fais un rappel dans l'coin. Pas d'embrouille possible, ça sent les nuits blanches...

Canal Plus Classic Billard

Simulation de billard pour tous joueurs - PC CD Rom





Attention, si vous avez regardé la démo avant de lire le test, vous risquez d'être déçu. La démo n'est pas terrible, puisqu'il n'y pas de décors, et vous ne pourrez jouer que dix coups à chaque fois que vous lancerez le jeu. Rien à voir avec le jeu complet. Autant faire cette mise au point tout de suite afin de ne pas décourager les amateurs. Vous pourrez toutefois vous servir de la démo pour jouer sur le site de Joystick et vous frotter aux meilleurs, histoire de vous mettre l'eau à la bouche.

Le billard français, c'est quoi ?

Vous en avez peut-être vu dans une arrière-salle de troquet, ou si vous avez déjà mis les pieds dans une Académie quelconque. Vous n'aurez pas de mal à reconnaître les tables de billard français puisqu'il n'y a aucun trou dessus, à la différence du pool, du snooker ou du billard américain. Pour ceux qui ne connaissent pas ce mode de billard, il n'y a que trois boules : la rouge, la blanche, et la jaune, qu'on appelle aussi pointée. La règle du jeu est très simple : vous devez toucher les deux autres avec votre boule pour faire le point. À première vue, c'est du gâteau, mais lorsqu'on s'y colle, c'est une autre paire de manches, surtout lorsque l'on veut aligner plusieurs points d'affilée... Dans le menu général, vous avez un mode initiation où sont expliquées les règles des différents modes de jeux, une séquence détaillée vous expliquant comment utiliser la souris, et vous trouverez aussi quelques conseils de base pour bien débuter. C'est bien fait et ça vous évite de tâtonner.

Si vous n'avez jamais joué et que vous avez envie de vous y mettre, il y a deux modes d'entraînement : classique et artistique. Dans ces deux modes, vous pourrez rejouer les points autant de fois que vous le désirez, jusqu'à plus soif. Le mode artistique est destiné aux joueurs confirmés, mais rien ne vous empêche d'y faire un tour pour en prendre plein la vue et essayer quelques coups. Mais n'oubliez pas qu'avant d'apprendre à courir, il faut apprendre à marcher.

L'entraînement à donf...

Dans le mode classique, vous jouez les points comme ils viennent, et vous pouvez recommencer un coup autant de fois que vous le désirez. Il vous sera possible de revenir sur les coups précédents. Vous pouvez aussi placer les boules à l'endroit de votre choix, ce qui est très pratique, en particulier pour ceux qui jouent en salle, car ils pourront prendre des repères sur les angles et les



quantités de billes à respecter. J'en connais qui vont pleurer de joie quand ils verront ça.

«- C'est bien beau tout ça, mais si entre-temps je les oublie...

- Y a pas de souci puisque l'on peut les stocker dans son PC et les imprimer.

- C'est trop puissant. Je peux me faire un classeur et l'emmener avec moi quand je vais m'entraîner au Billard Club de la Joyeuse Boulette.

- Un peu mon n'veu, et en plus, ça en jette devant les gonzesses. »

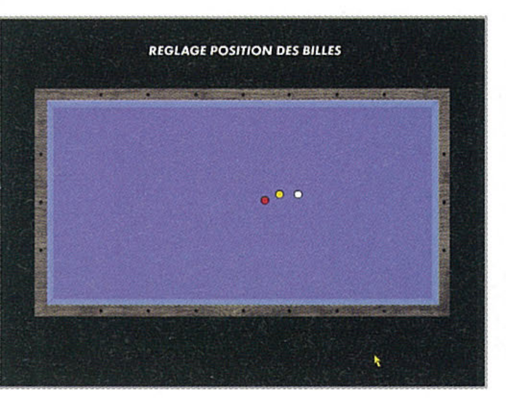
Si vous êtes à court d'inspiration, vous pourrez faire une étude de vos coups par l'expert qui vous indiquera la trajectoire idéale, et pour les feignants comme Gana, l'expert pourra même jouer le point à votre place. En ce qui concerne le mode artistique, il est destiné aux joueurs qui ont déjà une bonne expérience. Mais n'ayez crainte, lorsque vous commencerez à avoir un bon feeling, vous y viendrez naturellement.

Blague à part, cette option est nickel pour travailler les points que vous avez du mal à capter, mais ça permet surtout de travailler le point de départ dans tous les sens. Si vous réussissez correctement celui-ci, vous pouvez facilement faire une série de quatre ou cinq coups derrière, ce qui n'est pas négligeable, et ça entame le moral de l'adversaire. Par exemple, pour le point de départ sur un 2,80m, jouez la rouge à gauche, demi-bille plus cinq crans à gauche. Mettez environ 209 cm/seconde à la jauge et emballez, c'est pesé. Le mode arcade consiste à faire les points que vous impose l'ordinateur afin de remplir une carte. Chaque point est doté d'un coefficient en rapport avec sa difficulté. Vous commencerez automatiquement en débutant et vous devrez réaliser le minimum de points requis pour passer à la carte suivante. C'est bien foutu car la difficulté est progressive, et lorsque l'on se pique au jeu, on a tendance à vouloir faire une carte parfaite. La règle est très simple : vous avez trois essais pour réussir le coup et sur chaque coup, l'ordinateur vous donnera la solution, même si vous réussissez. Ça aussi, c'est cool, car vous pouvez très bien réussir le point d'une certaine manière, alors qu'il en existe peut-être une autre plus facile.

Lorsque vous jouerez en tournoi, vous partirez automatiquement en mode débutant et vous devrez remporter cinq matchs pour passer au niveau suivant. Ce qui est un peu dommage, c'est que l'I.A. n'est pas terrible. L'ordinateur rate parfois des coups insensés, ce qui gâche un peu le plaisir. Sinon, la difficulté est bien étagée

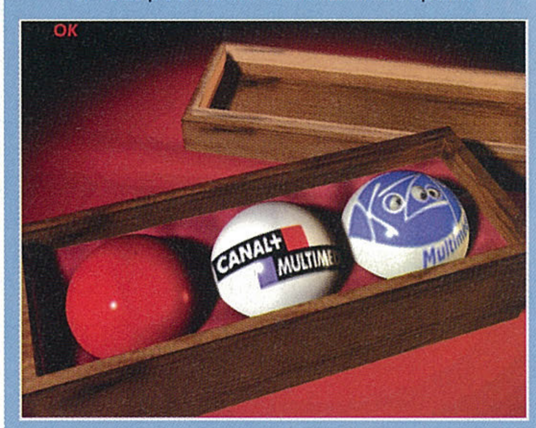


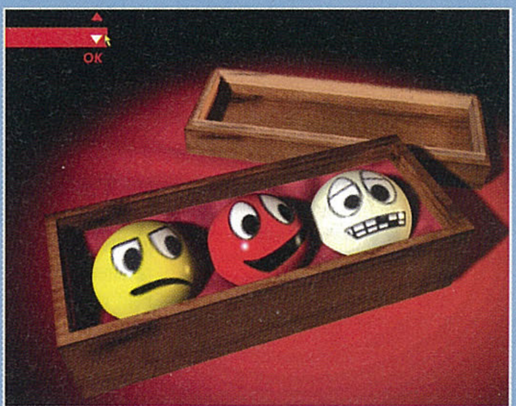
Vous pourrez jouer sur ce billard, que vous avez peut-être vu à la télé, dans une compétition de trois bandes ou de billard artistique.

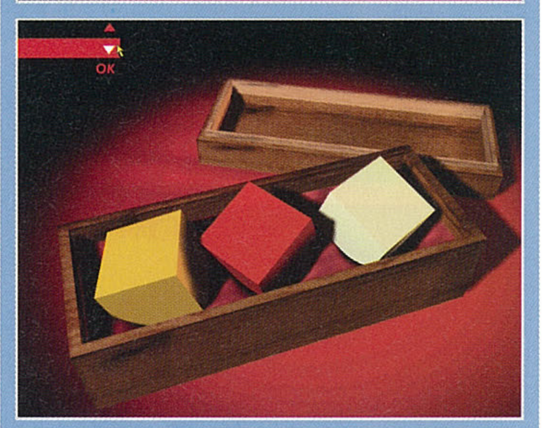


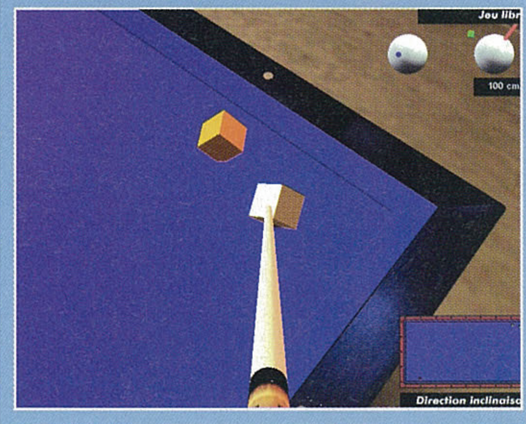
Les billes

Si vous avez une âme de fantaisiste, vous aurez largement de quoi faire. Vous pouvez très bien prendre des billes classiques ou avec des motifs pour égayer vos parties. Le truc auquel je ne m'attendais pas, ce sont les billes carrées. L'avantage de jouer avec des billes carrées, c'est que vous allez tout de suite voir les effets que vous imprimez sur les billes. C'est marrant, ça mange pas d'pain, et vous pourrez frimer devant les copains









Test

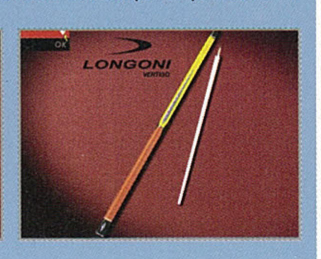
Canal Plus Classic Billard

Les queues

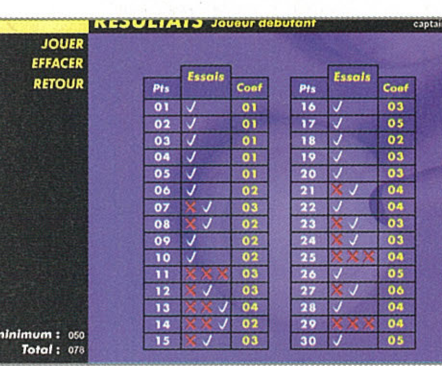
Un grand nombre de queues sont à votre disposition, mais celle-ci n'auront aucune incidence sur votre façon de jouer. Elles sont là dans un but purement esthétique et publicitaire.



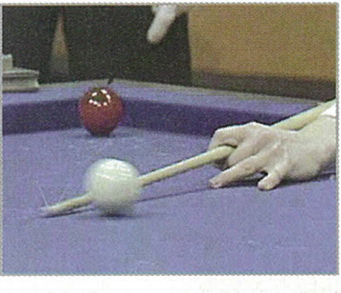






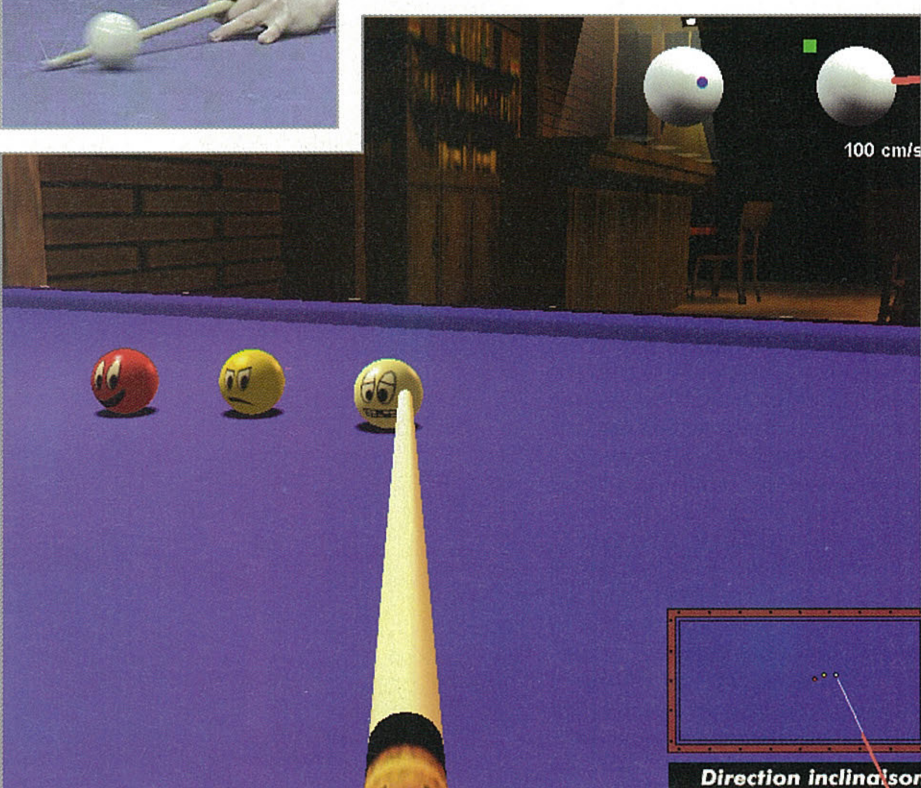


▲ Les doigts dans le zen, une main derrière le dos. Vous n'aurez pas trop de mal à remplir cette carte si vous êtes débutant, car vous ne trouverez que des points de base.



J'y arrive pas, je joue comme une grosse daube en sauce

Pas de problème, allez prendre des cours. Le truc qui est trop puissant dans les leçons, c'est que pour chaque coup à reproduire, vous avez une vidéo et une simulation pour bien comprendre le point à jouer. C'est peut-être un détail pour vous, mais pour moi ça veut dire beaucoup. Il vous suffira d'un peu de persévérance et d'attention pour vous étonner vous-même et épater la galerie. Mieux, si vous jouez régulièrement sur un vrai billard, vous ne pouvez qu'améliorer votre jeu, surtout pour les rappels. La vidéo vous permet de voir à quel point le toucher de bille est important, comme sur un vrai billard. Par exemple, lorsque vous faites un petit massé, ça saute aux yeux. Vous pouvez très bien réussir le point, mais en éclatant le paquet et vous aurez moins de chances de faire le point suivant. Lorsque vous regardez la vidéo, c'est net et sans bavures. Bon ok, le gars sur la vidéo, c'est pas un débutant, mais ça vous donne une idée et un point de repère sur la marge de progression qu'il vous reste à parcourir.



Du matos comme s'il en pleuvait

Pour commencer, il y a une dizaine de billards dans le jeu, mais vous ne pourrez pas tous les sélectionner dès le départ. C'est pareil avec les queues et les boules : il vous faudra enchaîner quelques bons résultats en tournoi et en matchs pour être récompensé. C'est un peu frustrant au départ, mais ça fait un challenge supplémentaire.

Vous avez plusieurs tailles de billards. Le plus petit mesure 1,80m et le plus grand 3,10m. Personnellement, je vous conseille de jouer à la libre et au une bande sur un 2,80m, même si c'est parfois un peu plus difficile que sur un billard de taille inférieure. La raison est simple : si vous avez l'occasion de jouer dans une salle, le 2,80m est la taille standard, et si vous jouez sur Internet, il y a fort à parier que vous ferez des parties sur des tables de cette dimension.

Le trois bandes se jouent principalement sur un 3,10m, mais rien ne vous empêche d'en faire sur une table plus petite. L'avantage du 3,10m est que vous avez moins de bosses que sur une surface plus petite. Attention, ça ne veut pas dire que vous jouez sur un billard défoncé, ou qu'il y a une taupe sous l'tapis. La bosse, c'est le contre, et vous avez un contre quand la première bille que vous avez touchée vient ensuite vous empêcher de faire le point. Vous pouvez aussi dans certains cas de figure vous servir de la bosse pour faire le point.

Simulation, quand tu nous tiens

Canal Plus Billard Classic est vraiment une simulation de billard français, à quelques petits détails près. Il manque quand même quelques bricoles pour que la fête soit plus folle. Pour commencer, vous ne pouvez pas faire sauter les billes et encore moins les faire sortir de la table. Vous ne pouvez pas faire de fautes telles que des fausses queues, des carrosses, ou vous tromper de bille.

Les modes de jeu

Il n'y a que trois modes de jeu dans ce soft, la libre, le une bande et le trois bandes, ce qui est déjà fort appréciable, mais on regrette qu'il n'y ait pas un mode Casin et le jeu au cadre. Mais bon, je chipote un peu, vous avez largement de quoi faire avant de vous attaquer au cadre qui est un mode extrêmement difficile. Vous pourrez jouer via Internet sur le serveur de Joystick et vous aurez la possibilité de rentrer dans un classement. Lisez la rubrique réseau pour en savoir plus, car ça va saigner...

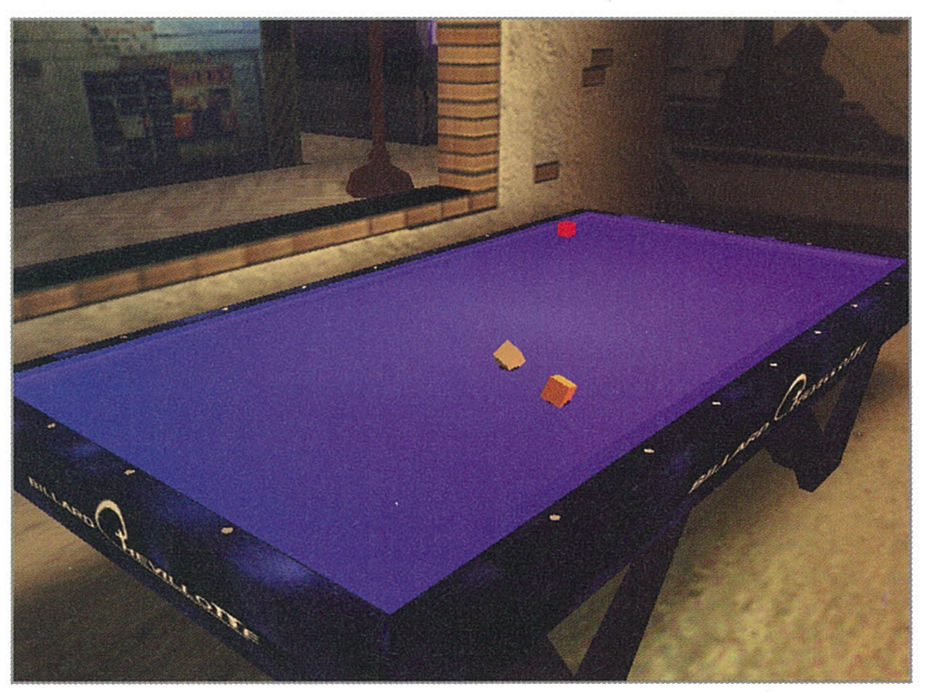
Test

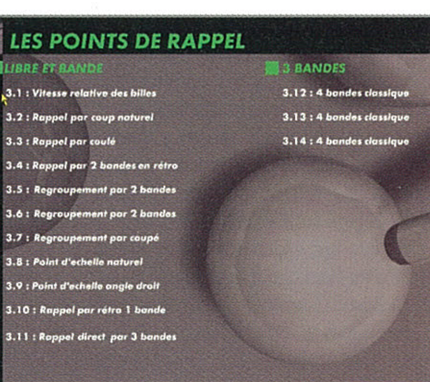
Canal Plus Classic Billard

95/98 · direct 3D

■ JOUABLE SUR PII 200 MMX 32 MO
■ DÉVELOPPEUR KOZOOM FRANCE
■ EDITEUR CANAL+ MULTIMÉDIA
■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2
MODEM	2
INTERNET	2





▲ *C'est pas les points qui manquent, et lorsque vous les aurez tous réussis, vous serez alors un redoutable adversaire.*

Le carrosse pour ceux qui ne connaissent pas, survient quand vous touchez deux fois votre bille avec votre queue sur le même coup, notamment lorsque votre bille et la bille que vous devez toucher en premier sont très proches. Pour les vandales et les bourrins de base, sachez aussi que vous ne pourrez pas déchirer le tapis. Enfin, le moteur 3D reproduit la fluidité des billes et les effets à la perfection, comme sur une vraie table.

Mais alors, y a pas de défauts dans ce jeu ?

Si, il y a quelques petits défauts, mais rien de dramatique. On peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et les fesses de la crémière. Par exemple, lors des changements de musique, il y a un temps de chargement qui freeze l'écran quelques secondes. Lorsque vous approchez de la fin du temps qui vous

Les amateurs de billard français seront emballés.

est imparti pour jouer, vous avez parfois quelques petits ralentissements. Les mouches ne sont pas très visibles lorsque vous jouez un coup. N'allez pas croire que j'ai trop bu ou que j'ai enlevé mes pompes. Les mouches sont des points de repère qui se trouvent sur le bord du billard, très pratiques pour jouer les bandes avant. On appelle ça « le système », et les joueurs de très bon niveau l'utilisent beaucoup surtout aux trois bandes.

Les remarques du commentateur ne sont pas toujours adaptées à la situation. Par exemple, lorsque vous venez de faire une série de dix et que vous ratez le onzième point d'un poil de moustique, ce dernier vous balance une vanne du genre « Allez vous asseoir mon ami ». Je ne vous cache pas que j'étais à deux doigts de mettre un coup de pompe dans le PC. Ceci dit, vous pouvez très bien lui couper le sifflet en allant dans les options. Vous ne pourrez pas non plus sauvegarder un match en cours, ce qui n'est pas très sportif.

Pour revenir sur l'Intelligence Artificielle du jeu, elle est mal foutue dans le sens où l'ordinateur rate certains coups qu'un aveugle unijambiste et manchot réussirait les yeux fermés et les doigts dans le nez. Cela aurait été plus sympa s'il ratait ses points d'un poil, ou s'il n'avait pas joué assez fort.
Heureusement, ces défauts n'affectent aucunement les qualités de ce jeu, dont vous n'êtes pas près de voir le bout.

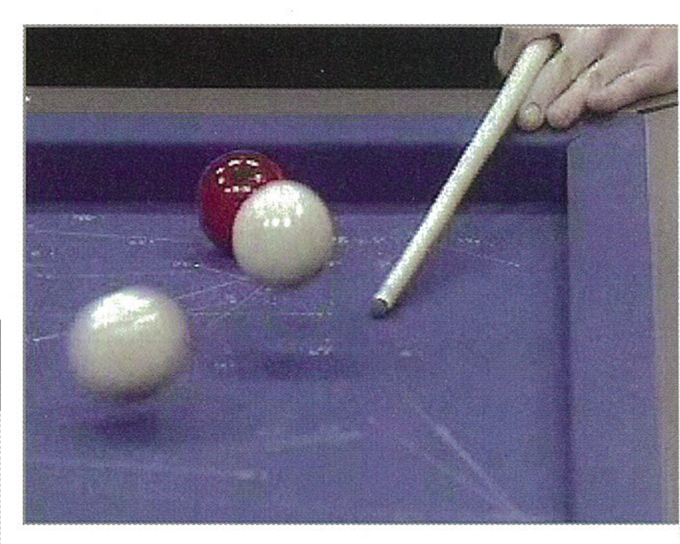
Capt'ain Ta Race...

Ambiance cool et musique groove

Amateur de trash metal et de bourrée auvergnate, passez votre chemin. Les morceaux qui passent en fond sonore sont assez cools et bien faits, de sorte qu'on a tendance à les laisser, même après plusieurs heures de jeu. Je trouve pour ma part l'intro super bien foutue, tellement bien que j'ai dû la mater une centaine de fois. Ce qui a provoqué des envies de meurtre de la part de mes camarades de travail. Quant aux décors, vous en aurez six au total. Trois sont cachés, et vous les gagnerez si vous obtenez de bons résultats.







- \+ Une vrai simulation de billard français.
- \+ L'intérêt pédagogique.
- \+ Une interface agréable et efficace.
- − Bugs d'affichage à partir de 1024 X 768.
- − Une Intelligence Artificielle mal dosée.
- − Impossibilité d'inverser la souris (patch à venir).

EN DEUX MOTS

Canal Plus Billard Classic est un excellent jeu et il a fait l'unanimité au sein de la rédaction. J'attendais ce soft depuis longtemps comme beaucoup d'amateurs et dieu merci, il est enfin arrivé. Il est clair que pour moi, c'est la meilleure simulation de billard français. De toutes façons, j'en connais pas d'autre...



95/98 ■ JOUABLE SUR P200 64 MO RAM ■ EDITEUR UBI SOFT
■ DÉVELOPPEUR ENLIGHT SOFTWARE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	6

Attention, ce jeu n'est pas conseillé aux paranoïaques : espionnite aiguë et trahisons en tout genre y règnent en maîtres.

Seven Kingdoms 2

Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Le meilleur moyen de prendre possession d'un village est d'acheter un héros de la même nationalité, de le bombarder Général, et de l'envoyer influencer ses coreligionnaires.*







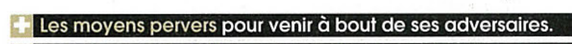
Ah ! ce bon vieux Seven Kingdoms. Sorti déjà en même temps qu'Age of Empires à l'époque, son successeur risque de connaître les mêmes difficultés, malgré ses choix originaux. Le premier volet mélangeait diplomatie, économie et espionnage. Le second reprend le même principe, axé autant sur l'importance du leadership des généraux que sur la loyauté des troupes. Chacune de vos actions est sanctionnée par vos hommes. Un massacre de paysans, et vlan, les voilà qui font leur paquet pour rejoindre l'ennemi. La vision d'un fort commandé par un héros, un marché bien achalandé, et une ville entière se déclare pour vous. Pas de doute, on retrouve bien là les mêmes plans machiavéliques qui nous avaient plu autrefois. Mais malgré le temps qui s'est écoulé entre les deux volets, les mêmes faiblesses se retrouvent. Le graphisme s'est amélioré, mais on reste encore loin de la qualité d'un Age of Empires ; pas assez de finesse ni de couleur pour créer un tableau qu'on prendrait plaisir à voir et à revoir. Les animations restent rares. En dehors de la pluie et du beau temps et de quelques éclats dus aux combats ou à l'activité des bâtiments, elles sont complètements absentes de l'écran, d'où un manque de charme évident. Les bruitages et la musique ne sont guère plus chanceux. Il manque un peu de grandeur wagnérienne dans tout ça pour qu'on s'y laisse prendre. Ah ! Si les hurlements étaient convaincants et la bande son clinquante, sûr que ce serait plus marrant. L'interface est simple, mais le principe de jeu demande une initiation par le tutorial. Bien conçu, il vous fait connaître tous ses aspects en moins de deux. Une fois passé ce cap, les nombreuses campagnes vous offrent de multiples manières d'exprimer la soif du pouvoir qui est en vous. Le rôle des Fryhtans (les monstres) s'est accru. Vous pouvez aussi bien jouer dans le camp des 12 nations humaines que dans celui des 7 races fryhtans. Est-ce que ça donne vraiment une nouvelle dimension ? Les actions des Fryhtans sont limitées. Certes, ils possèdent quelques bâtiments permettant de construire d'autres unités, mais ils restent bourrins et leurs échanges s'effectuent avec la manière forte. Les humains offrent un bien plus large éventail d'actions. Outre la richesse de leurs échanges diplomatiques, les aspects espionnite aiguë et grippe-sou les rendent beaucoup plus sympathiques. Chaque nation possède un petit nombre d'unités. Conquérir des villes d'autres nationalités est le seul moyen d'acquérir de nouvelles troupes d'action et d'aspect différents. Les hommes de base ont des caractéristiques communes, sans que leur apparence soit semblable. La recherche offre aussi bien d'améliorer la production que de découvrir de nouvelles unités et des bâtiments plus spécifiques à chaque peuple. Chaque campagne propose des chemins variés pour parvenir à conquérir tout le pays, mais d'une campagne à l'autre, les missions reviennent souvent, bien qu'elles soient générées aléatoirement. Souvent trop généralistes, elles ne poussent pas à utiliser toutes les voies machiavéliques du produit. En règle générale, la méthode bourrin marche aussi bien que les autres, sans demander un bien grand sens stratégique. Alignez d'avantage d'unités plus costaudes que les autres, et le résultat ne se fait pas attendre. Pourtant, l'idée d'introduire des formations promettait des affrontements plus finauds. Heureusement, l'éditeur de scénarios limite la solution à la Ivan le Terrible, et offre des challenges plus intéressants que de détruire tous les autres Fryhtans ou d'envahir tous les villages des environs. Encore une fois, les faiblesses graphiques et sonores empêchent Seven Kingdoms de se révéler aussi brillant que son principe le permettrait. Dommage que ce second volet n'arrive pas à maîtriser ces défauts, car les nombreuses petites nouveautés qui le composent vous plongent encore plus dans les tréfonds du machiavélisme.

Kika



▲ *Rien de mieux qu'une petite baston pour se faire des thunes et s'entraîner. On en profite même pour se faire bien voir des paysans du coin.*

Chaque nation a son dieu ; il possède des pouvoirs différents, agressifs ou défensifs. Pour récupérer le dieu d'un autre peuple, il suffit de voler son parchemin d'invocation. ▶



+ Les moyens pervers pour venir à bout de ses adversaires.
- Pas de nette évolution par rapport au premier.
- Le graphisme mignon, mais assez grossier.

EN DEUX MOTS

Seven Kingdoms 2 se révèle être aussi riche en possibilités que son prédécesseur, mais son graphisme et ses bruitages le desservent. Il méritait mieux. Un peu plus d'ambiance, et le tour était joué.



TECHN. 73 DESIGN 74 INTÉRÊT 76

Corsairs

L'aventure continue...

Plongez dans l'atmosphère unique des grandes épopées maritimes du XVIIIeme Siècle grâce à Corsairs Gold...

- ★ *Plus de 50 missions à réaliser aux commandes de navires fidèlement reproduits*
- ★ *4 campagnes complètes mettant en scène les 4 grandes Nations maritimes de l'époque: France, Angleterre, Espagne et Hollande*
- ★ *1 mode Aventure inédit*

Mais pour tous ceux qui ont déjà vecu la fureur des abordages et l'intensité des combats du premier volet de Corsairs, l'extension Corsairs "Les Nouveaux Conquérants" vous permettra d'obtenir toutes les fonctionnalités de la nouvelle version Gold, les nouvelles missions ainsi que le mode Aventure inédit.*

** Nécessite la version intégrale de CORSAIRS pour fonctionner.*



Hot Line : 08 36 68 88 81 (2,23F/mn) 3615 Microïds (2,23F/mn)

Corsairs vu par la Presse

"Corsairs est tout simplement un excellent jeu..."
GEN4 ★★★★ HIT

"Un graphisme superbe, des missions passionnantes et une ambiance captivante hissent ce jeu au niveau des meilleurs jeux de stratégie du moment."
PC JEUX 90%

"Corsairs constitue un très bon jeu, qui vous paralysera des heures durant devant votre écran."
PC team 90%

MICROÏDS

Vélizy Plus - 1 bis, rue du Petit Clamart - 78140 Vélizy FRANCE - Tél.: 33 (0) 1 46 01 54 01 - Fax : 33 (0) 1 46 32 25 64

www.microids.com



Y'a pas de raison de se priver ! Non content de remettre le couvert avec l'option accélération 3D en plus, I-War fait son come-back avec, à son bord, toute une campagne du côté des indépendantistes. Ça va sentir la cause perdue et le combat désespéré !

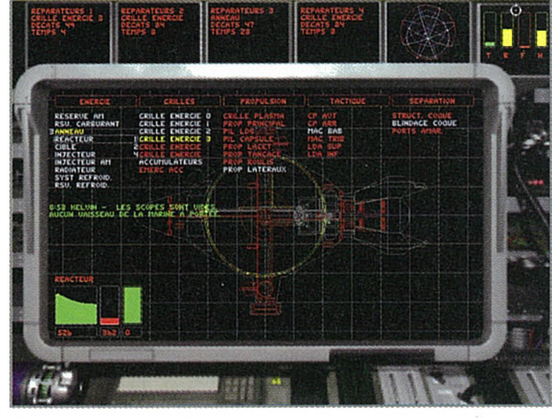
Independence War : Defiance

Combat spatial pour tout public - PC CD-Rom



▲ Le poste de canonnier permettra, une fois encore, de gérer l'arrivée de ses agresseurs, quel que soit leur angle d'attaque.

Tout va bien. On est en 2268, et quelque part au fond de l'espace, je me bastonne contre une force qui me dépasse en nombre et en puissance de feu. Les seules armes que je possède sont ce putain de courage, une ruse qui me surprend jour après jour, et cette corvette de la marine du CommonWealth, que mon équipage a préalablement emprunté. Faudra que je pense à leur rendre, mais ce sera le jour où ils oublieront de me tirer dessus. Quand cette guerre éternelle sera finie, par exemple. En attendant, heureusement qu'on l'a repeinte, parce que la carrosserie moyenne de la frégate moyenne est franchement à chier. On l'a donc affublée d'un « Spartacus », en référence à l'esclave romain qui a eu la bonne idée de se rebeller contre ses maîtres. Ça s'était passé en 70 avant Jésus-Christ, au cours de la première ère, bien sûr, et il demeure un symbole révolutionnaire. J'avais le choix avec le Che, mais il paraît que ce dernier s'était fait vendre, à vil prix, à ses exécuteurs. Alors bon, quitte à mourir, autant éviter de se faire vendre au CommonWealth : ces salopards seraient trop contents.



▲ La gestion des réparations durant les combats ne se fera pas sans stress.

De I-War à Independence War

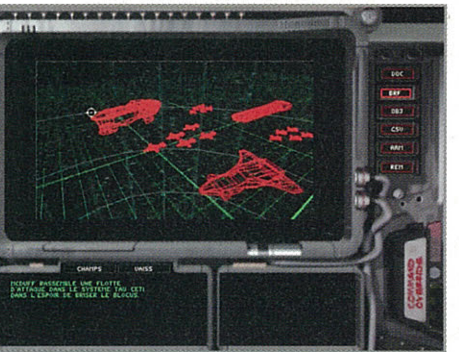
Pour ceux qui ont la mémoire courte, I-War nous mettait à bord d'une corvette spatiale, canonnière de l'espace de grand tonnage, et nous emmenait nous latter contre des indépendantistes, les Indies, un peu trop excités au goût de l'autorité en vigueur dans la galaxie, le « CommonWealth ». Une foule de missions étaient proposées, et le tout tournait sans accélération 3D, ce qui en soit, reste une prouesse vu le résultat obtenu. I-War n'existe plus. Désormais, il faudra dire Independence War, puisqu'on retrouvera tous les scénarios de la première campagne accélérés 3D. Cette même version sera vendue en même temps que Defiance, la campagne d'I-War, vécue cette fois du côté des indépendantistes. Pour le reste, en dehors de la vingtaine de missions qu'offre Défiance, on aura l'occasion de vivre, ou de revivre, les quelque 60 autres missions offertes par Independence War. C'est donc avec un certain régal, puisqu'il est accéléré 3D, qu'on se replonge dans l'univers du CommonWealth et des Indies. C'est d'autant mieux que d'un scénario à l'autre, et d'une campagne à l'autre, on se surprend à faire la chasse au « Cross Over », et à vivre la même bataille dans chacun des différents camps. La trame globale se retrouve dans les scénarios des deux campagnes, et il faut en découdre, dans un premier temps, avec la Marine du CommonWealth, ou bien la flotte Indies. Puis il faut s'expliquer avec les vaisseaux noirs de la « Nostra », marchands de canons, et véritables bénéficiaires de ce



Piloter un vaisseau taggé de partout, ça a quand même plus de gueule !

▲ *Voler à proximité d'un croiseur volé par ses petits copains restera une excellente idée.*





▲ *Les écrans de briefing sont toujours aussi clairs et soignés*



conflit larvé. Notez que dans Defiance, les extraterrestres d'Independence War ne font pas d'apparition... Dans les douze premiers scénarios tout du moins.

La bête de guerre

Considéré, à juste titre, comme un navire de très grande polyvalence, et donc de grande efficacité, les corvettes de la classe « Dreadnaught » mesurent plus de 160 mètres de long, pour un déplacement de plus de 8 500 tonnes à vide (NDLR : pour l'anecdote, le jeu a failli s'appeler Dreadnaught). Inutile de dire que ce genre de vaisseau ne se pilote pas aussi facilement que les petites choses que l'on trouve parsemées, de-ci, de-là, dans d'autres lieux de la galaxie, et que l'on appelle « chasseurs ». Non, ici, c'est un gros vaisseau, avec des gros canons, un gros moteur, un équipage, donc ce n'est pas un jouet. Piloter une de ces corvettes est tout un art, et c'est en cela que I-War a été créé : rendre plus intéressant le combat spatial, parce qu'il est plus dur de piloter quelque chose de gros. Autour de ça vient se greffer alors une foule de possibilités tactiques, de la savante gestion de l'espace qu'on occupe aux ordres judicieux que l'on distribue à son équipage et à ses ailiers, en expérimentant l'art de passer inaperçu devant une très forte présence d'ennemis. Ainsi, même si on pense être un as du stick dans tous les jeux de combat spatial, mieux vaut oublier tout ce qu'on prétend savoir afin, par exemple, d'apprendre à freiner 8 500 tonnes de ferraille lancées à 1 000 mètres par seconde, devant un astéroïde trois fois plus gros et plus rapide que soi. L'autre grand intérêt du jeu réside surtout dans la gestion du système d'armes du vaisseau. Certes, il ne s'agit en rien d'un simulateur de tout ce qu'on pourrait trouver en simulateur d'engins spatiaux de guerre, mais reste tout de même assez proche de ce qu'on pourrait espérer dans le genre.

Même moteur, nouveau carburant

Pour commencer, l'accélération 3D n'est pas vraiment un luxe. Déjà, question rapidité, on y gagne. Mais en plus, les nébuleuses et autres décors qu'on a l'occasion de croiser en jettent davantage. Et c'est sans compter les effets pyrotechniques. Ici, les explosions illuminent les vaisseaux de pleins d'éclats et de lueurs jaunes, rendant d'autant plus matériel le drame vécu par le très virtuel équipage du navire en feu. Si Independence War reste très proche d'I-War, en dehors des nombreux effets graphiques supplémentaires que permet l'accélération 3D, Defiance se voit doté de toute une panoplie de nouveautés plus rigolotes les unes que les autres. Certes, dans le premier I-War, le joueur avait un gadget, légué par des extra-terrestres, lui permettant de suivre un vaisseau lorsqu'il saute d'un point Lagrange à un autre. Comme aucune rencontre du troisième type n'est prévue ici, il va sans dire

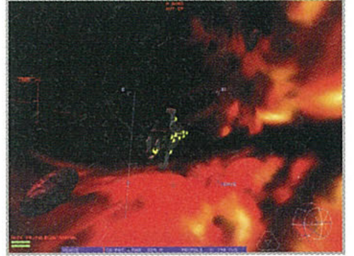


Independence War : Defiance





▲ Les sauts capsulaires par points Lagrange seront de retour.



▲ Cribler le navire ennemi laissera dorénavant des traces.

que laisser les vaisseaux Indies sans un petit avantage aurait été assez déséquilibrant face aux flottilles de la Marine du CommonWealth. Pour commencer, le joueur a le choix dans ses configurations du système d'arme. Il peut, en effet, choisir quel type de charges, offensives ou défensives, il peut emporter. De plus, il peut très bien décider de l'orientation de ses canons en secteur avant, ou arrière/avant ; alors que les navires du CommonWealth ne peuvent couvrir que l'arrière/avant. Certes, lorsque l'on dépasse sa cible, tous canons braqués devant le navire, celle-ci reste inattaquable. Mais le fait est que toutes les armes dirigées vers le même bâtiment situé dans le secteur avant du navire infligent des dégâts considérables. Le fin du fin concerne quand même la carrosserie du vaisseau. Certes, les navires de guerre du CommonWealth en jettent peut-être, mais piloter un vaisseau taggé de partout, ça a quand même plus de gueule !

Esprit Tactique

À l'instar du précédent épisode, l'usage des commandes qui asservissent le vaisseau a une importance cruciale, et comme son prédécesseur, se fier à outrance aux automatismes de son vaisseau peut aussi bien rendre des services précieux, tout comme mettre le joueur dans des situations aux conséquences plus que douteuses. Pour cela, il suffira de regarder les animations des briefings qui sont projetées au début de chaque mission pour s'en rendre compte. Bien que d'apparence compliquée au début, les différentes commandes s'annoncent très accessibles pour le joueur. Ainsi, on retrouve avec délice les quatre différents postes de commandement qu'une corvette est à même de mettre à la disposition de ses occupants. Le commandement permet de changer la configuration de combat durant le vol, ou encore de déclencher à distance les commandes de vol d'un autre engin, le pilote, le canonnier, et les techniciens, avec ses quatre équipes de réparation. Les commandes de vol automatiques et de gestion tactique ont été conservées de I-War vers Independence War et Defiance. Le joueur averti ne se sentira donc pas perdu. C'est là-dessus que s'appuie une bonne partie de l'intérêt et de la jouabilité de Defiance. Il faut tout de même beaucoup jongler avec les différents postes de commandes qui sont mis à disposition. Et quand on est plongé au cœur d'un combat, garder son sang froid et attribuer les bonnes tâches à chacune des équipes de réparation, tout en gardant un œil sur le poste de canonnier pour essayer de localiser l'adversaire, n'est pas une mince affaire. Si en plus de ça on se doit de surveiller l'évacuation d'une base en difficulté dans ces mêmes conditions, inutile de préciser qu'il vaut mieux connaître son vaisseau sur le bout des doigts. Alors, quand on sait que toute l'inertie des 8 500 tonnes du vaisseau jouent à fond sur la qualité de vol de l'engin, on se dit que le côté tactique du jeu est plus important qu'il en a l'air, puisqu'il s'agit surtout de savoir anticiper.



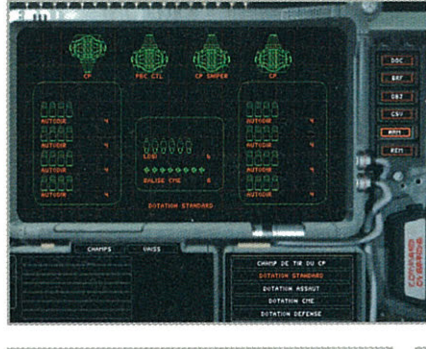
On refera des rencontres désagréables avec les tourelles araignées déjà vues dans I -War. ▼

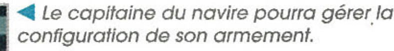


■ JOUABLE SUR P200 ■ EDITEUR INFOGRAMES ■ DÉVELOPPEUR/PAYS PARTICLE SYSTEM ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1



▲ Le « Spartacus », votre vaisseau. Ça tue la gueule, une corvette en taggé !




◀ Le capitaine du navire pourra gérer la configuration de son armement.



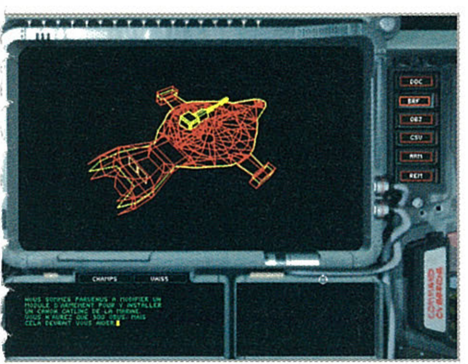
▲ Un des vaisseaux noirs de le « Nostra ».



▲ Une des grandes nouveautés permettra de sniper les indésirables.

Vaisseau Emprunté

Cependant, bien qu'il s'agisse là d'un jeu à part entière, et qu'on puisse se passer d'I-War pour jouer, on est vraiment tenté de le définir comme un add-on. C'est pas trop grave, mais entre le temps où I-War est sorti, et où Defiance nous arrive dessus, on aurait quand même voulu un peu plus de nouveautés, comme la possibilité de piloter d'autres types d'appareils. De plus, un certain effort aurait pu être fourni pour refaire le cockpit lui-même qui, esthétiquement parlant, pouvait donner quelque chose d'agréable et de sympathique sous I-War, mais qui reste assez vilain sous Independence War et sous Defiance. La diversité des scénarios laisse aussi un certain froid. Oh, attention, tactiquement parlant, les missions tuent largement et mettent dans le vent beaucoup de missions de nombre d'autres jeux de combats spatiaux. Ce qu'il y a de gênant, c'est la non-existence des différents phénomènes astrophysiques que l'univers est capable de fournir. Pas de supernova, pas de puits gravitationnels, et encore moins de fantastiques traversées de nébuleuses. On sait que le jeu était capable de nous fournir ce genre de fantaisie, mais non, on reste franchement sur notre faim. Pourtant, l'espace n'est pas si calme que ça ! Tiens, pendant qu'on est au chapitre des défauts, j'en profite pour faire une annonce à tous les éditeurs de jeux vidéo en France : payez-vous les services de gens compétents pour les doublages. Dans la cas présent, c'est très proche du très moche, et pas loin du sans conviction. Je sais pas, il paraît qu'il y a quand même des acteurs dans notre beau pays...

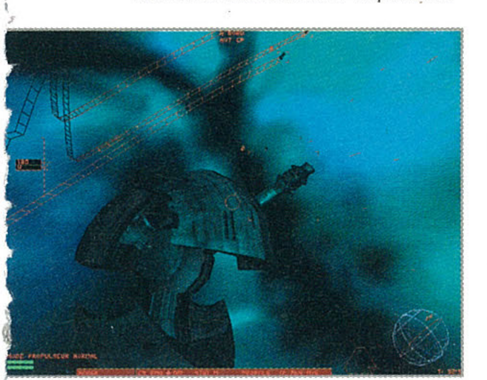


▲ Toute une panoplie de nouveaux armements sera mise à disposition.

Oui, mais pourquoi ?

Oui, pourquoi Megastar ? Mmmm ? Y a pourtant pas de quoi fouetter un chat. Certes, c'est quand même un très bon jeu de combat spatial, mais qui reste un jeu de combat spatial pur et dur. Déjà, côté tactique, y a pas à dire, ça en jette : il est franchement recommandé de savoir se servir de son cerveau. Question esthétique, sans que ce soit le plus beau du monde, Defiance n'a rien à envier à d'autres jeux de la sorte, et question plaisir de jeu, on est plutôt comblé. Alors voilà, c'est déjà une référence à lui tout seul sur ces quelques points, et ce malgré quelques petites faiblesses. Mais en plus, Independence War et Defiance seront vendus dans la même boîte, pour 165 F... Voilà. Ça calme. Megastar, donc.

Pete boule



▲ Il faudra encore se battre contre des infrastructures aux dimensions obscènes.



+ Piloter une corvette peinturlurée de partout.
+ Le côté tactique très prononcé.
+ La qualité des missions.
+ Le prix (non, ce n'est pas de la prostitution).
- La pauvreté relative de l'Espace.
- Les doublages.

EN DEUX MOTS

Tiraillé entre jeu et add-on, Defiance nous plonge avec plaisir dans ces bastons spatiales épiques entre navires de gros tonnages, avec toute la force tactique que cela apporte. On reprend avec plaisir les commandes de ces corvettes, mais en jouant cette fois les « méchants » du premier épisode de ce jeu. C'est peut-être au fond le même jeu que son ancêtre, mais les quelques innovations, placées judicieusement ici et là, nous le font vite oublier.



■ JOUABLE SUR PENTIUM 233 32 MO RAM CARTE 3D 4 MO ■ EDITEUR ACCLAIM
■ DÉVELOPPEUR CRITERIUM STUDIOS GB ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 2

L'an 2000 dans deux mois ? Déjà ? Mince, faut vite que j'trouve un truc futuriste de la mort, histoire d'assumer ma nouvelle modernité.



Trickstyle

Arcade pour surfeurs - PC CD-Rom



▲ Das Imperial Komissar : le retour de Falco.



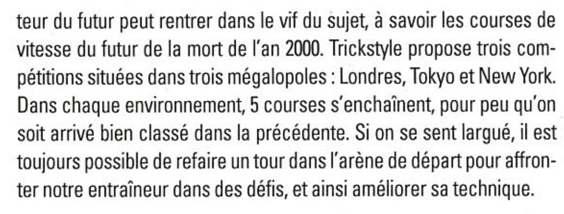
▲ On retrouve les sensations du skate dans les épreuves d'entraînement.

Voush ! me voilà téléporté au 18 janvier 2000. Trop fou ! Depuis 18 jours, tout a changé. D'un seul coup. Si, si. Alors c'est simple, autour de moi tout le monde est habillé avec des combinaisons fluos. Et comme c'est l'an 2000, on s'éclate à un nouveau sport de glisse : le trickstyle. Au placard le surf, le skate, le moorey boogie, le speed sail... Dépassés, tous ces trucs. Au trickstyle, on s'éclate avec une planche montée sur coussins d'air. D'ailleurs, hop ! c'est parti pour un entraînement.



Le retour de Criterion

Développé à l'origine par Criterion Studios pour la Dreamcast, Trickstyle déboule aujourd'hui sur PC. Trickstyle est aux sports de glisse ce qu'un WipEout est aux jeux de bagnoles : un design soigné, des couleurs flashy et des trucs qui vont vite. L'objectif : sortir vainqueur d'une course sur aéro-planche. Pour y parvenir, le trickstyleur se doit d'effectuer un maximum de cascades qui lui apporteront des points, une meilleure vitesse de pointe et la considération de la gent féminine. Quoique, en l'an 2000, je crois bien que les femmes n'existeront plus. Haha, nan c'est pas vrai, l'an 2000 j'y suis et ça grouille de gonzesses... Mais qu'importe. Au programme des figures, on trouve donc des tours à 360°, des virages ultra-serrés, des sauts, et la possibilité de s'allonger sur la planche pour speeder encore plus. Pour accélérer la prise en main des figures, le programme propose des épreuves d'entraînement. Dans un skate park spécialement conçu pour les surfeurs aériens, on pourra tester toutes ces acrobaties. Avec une limitation bien pénible quand même : il faudra passer les épreuves en un temps limite. À chaque figure correspond une touche d'action. On aura évidemment intérêt à s'y essayer au joypad. Et tant que vous y êtes, prévoyez-en un avec 8 boutons d'action, pour accéder à tous les contrôles. Une fois familiarisé avec l'interface, le skateur du futur peut rentrer dans le vif du sujet, à savoir les courses de vitesse du futur de la mort de l'an 2000. Trickstyle propose trois compétitions situées dans trois mégalopoles : Londres, Tokyo et New York. Dans chaque environnement, 5 courses s'enchaînent, pour peu qu'on soit arrivé bien classé dans la précédente. Si on se sent largué, il est toujours possible de refaire un tour dans l'arène de départ pour affronter notre entraîneur dans des défis, et ainsi améliorer sa technique.



Bof, bof

Première constatation : Trickstyle est plutôt mignon et rudement fluide. Le joueur peut choisir de contrôler l'un des 9 concurrents du trickstyle. Une véritable galerie de portraits de djeunz' branchés : des rappeurs, des lolitas façon Techno Parade, des gros baraqués cuir et compagnie. Les personnages sont plutôt bien modélisés. Chaque perso dispose de ses propres forces et faiblesses, d'un style de glisse particulier et, réjouissons-nous, les animations sont tout à fait réussies. Eh ben dites donc, ça a l'air pas si mal côté look, l'an 2000. Mouais, enfin c'est une autre paire de manches pour ce qui est du plaisir de jeu. L'inertie de la glisse est retranscrite de manière sympathique. Les circuits comportent des itinéraires multiples, ce qui fait que l'on peut les refaire sans trop être gavé. Bon. Mais au final, Trickstyle n'est pas un jeu qui vous accroche devant l'écran. La sensation de vitesse est pas terrib', terrib'. Les acrobaties sont bien venues, mais pas évidentes à placer pendant les courses. Parfois, les autres adversaires vous doublent de manière insolente, alors qu'à un autre moment, on arrive à les enfumer sans rien effectuer de particulier. Bref, les fondus de jeux d'arcade y trouveront peut-être leur compte, si ça ne les lasse pas de refaire dix fois la même course pour réussir une cascade improbable. Ils pourront profiter d'un mode de jeu à deux en écran partagé. Bonne ambiance musicale, en revanche. Mais ça, c'est pas étonnant, c'est toujours excellent pour la musique, l'an 2000.

Iansolo





- + Moteur 3D fluide.
- + Concept amusant.
- + Épreuves du skate park.
- − Sensation de vitesse un peu limitée.
- − Jouabilité décevante.
- − Mode réseau non accessible.

EN DEUX MOTS

Trickstyle est un jeu de glisse futuriste issu de la Dreamcast. La réalisation est de bonne facture, mais malheureusement, la jouabilité n'arrive pas à séduire l'amateur d'arcade sur PC.



Guerilla

JAGGED ALLIANCE 2

Battez-vous pour la liberté... Et pour l'argent !

JOYSTICK : 92 %
MEGASTAR !!!
PC JEUX : 85 %
PC FUN : 16/20



Plus de 50 mercenaires aux capacités et à la mentalité personnalisables.



Jeu en tour par tour pendant les combats, et en temps réel pendant les phases d'exploration.



3 niveaux de difficulté pour entrer progressivement dans les 100 heures de jeu qu'offre Guérilla.

Disponible sur PC-CD ROM

en partenariat avec





SIRTECH







Deux grosses pointures du jeu de golf ramènent leur caddy ce mois-ci : Links et PGA. On ne sera pas surpris, ça doit faire dix ans qu'ils arpentent le gazon des parcours de golf sur PC. Et nous aussi, par la même occasion.

PGA Championship Golf 99

Simulateur de golf pour tous joueurs - PC CD-Rom

C'est qu'ils doivent en vendre un max, des jeux de golf, pour continuer à nous abreuver tous les trois mois avec une nouvelle mouture. Bah, pour ce que j'en dis, moi. Un p'tit golf ? Ok, pas de problème. En plus, PGA est une appellation d'origine contrôlée. Depuis toujours, il a fait figure de challenger par rapport à Links : un peu moins riche en options, mais souvent plus efficace et bien réalisé. Jusqu'à présent, c'est Electronic Arts Sports qui éditait PGA. Mais depuis Tiger Woods, les cartes ont changé de mains. C'est désormais Sierra Sports qui porte haut le flambeau. Bah, pour ce qu'on s'en fout, d'ailleurs...

Petit à petit

Qu'on se le dise une fois pour toutes : notre fantasme à Joystick (enfin, le fantasme des deux-trois idiots qui s'intéressent de loin aux jeux de ce genre), c'est d'avoir un golf en vue subjective où l'on pourrait se balader librement dans le décor. PGA ne réalise pas cet exploit, mais il s'en approche. Comme à l'accoutumée, tous





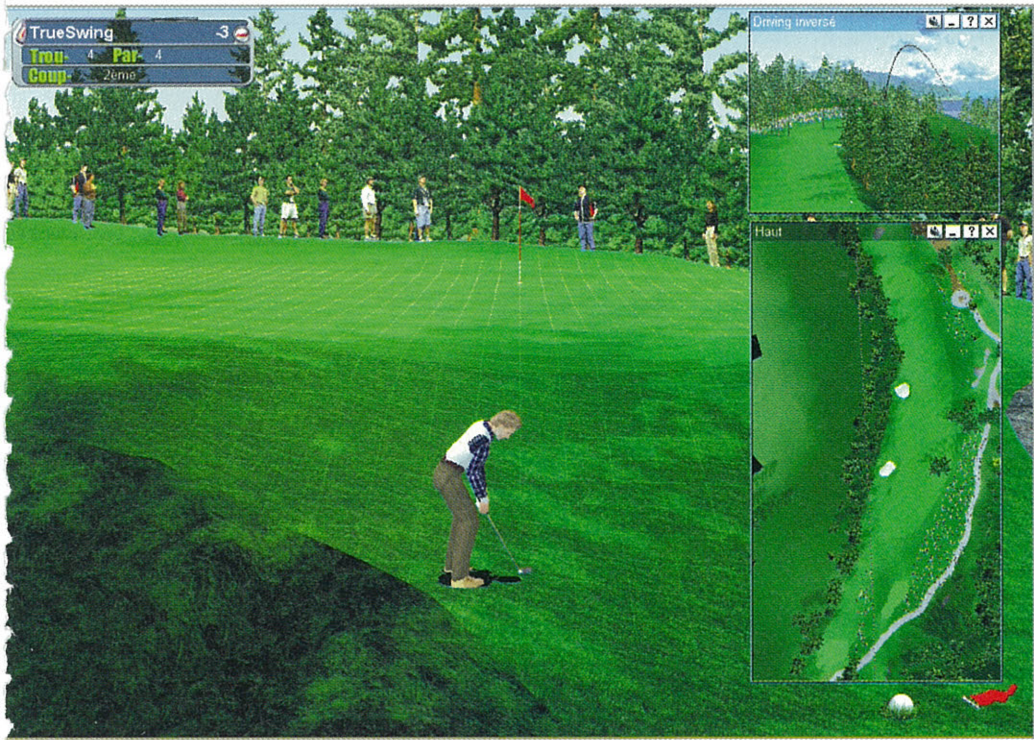
les décors sont représentés en 3D. Mais ici, en plus, le golfeur est lui aussi modélisé de cette façon. Le résultat est de bon aloi grâce à des résolutions élevées (jusqu'au 1024 X 768). Les animations sont exécutées en temps réel à partir de postures et mouvements réels de golfeurs pros. C'est franchement plus sympatoche que le père Links qui se trimballe depuis quatre ans avec les mêmes vieilles animations en 2D. Autre pas en avant vers le progrès golfoludique : on peut cliquer sur n'importe quel point du parcours pour y positionner notre golfeur et demander au programme de redessiner le décor. Héhé, vous me voyez venir : de proche en proche, en redessinant le décor tous les dix mètres, on a l'impression de se balader sur les greens. Mais non ! Moi ce que je veux c'est pouvoir évoluer librement sur le gazon. Aller piétiner les hortensias si ça me chante, et surtout pouvoir me placer derrière un vieux snob grincheux pour lui sortir un commentaire déplaisant juste au moment où il va balancer son swing. Oui, ça serait tellement bien.

Ze TrueSwing(TM)

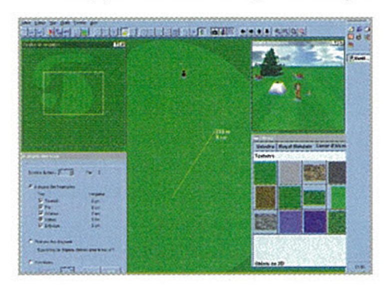
Je ne vais pas vous faire un cours sur le golf. Tout le monde connaît plus ou moins le principe de ce sport séculaire. Sur un

■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM CARTE 3D ■ EDITEUR SIERRA SPORTS
■ DÉVELOPPEUR SIERRA ONLINE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	www.won.net/sga



La reproduction des reliefs est bien gérée par PGA 99.



On dispose également d'un mini-kit de construction pour modifier l'apparence de son personnage.

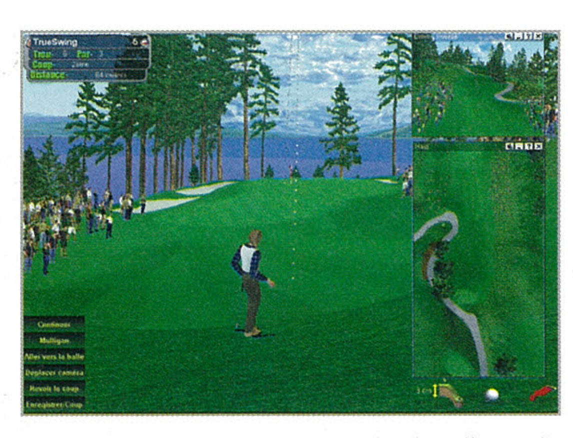
Comme Links LS, PGA possède des options sophistiquées. Ici, le contrôle du placement des pieds du golfeur.



ordinateur, comme dans la vraie vie, le jeu consiste à savoir évaluer un coup et ensuite à l'exécuter proprement. L'évaluation du coup inclut l'estimation de la vitesse et de la direction du vent, l'analyse de la distance et du niveau du drapeau, la prise en compte de la position de la balle et des reliefs du green. PGA fournit évidemment tout ce qu'il faut en la matière, grâce aux nombreux indicateurs et grâce à moult vues caméra paramétrables. Le programme choisit automatiquement le club approprié si on le désire, et les options avancées (placement des pieds, effets de draw, hook, fade, slice, etc.) le mettent au niveau des meilleurs programmes de golf. Depuis quelque temps (Links, Microsoft Golf), les softs de golf proposent une alternative à la sacro-sainte interface des trois clics (clic du backswing, clic du downsizing). Le principe consiste à utiliser le mouvement de la souris pour contrôler le swing. Chez PGA, ça s'appelle le TrueSwing(TM). Chose surprenante, la prise en main se fait plus simplement que dans les deux jeux cités précédemment. On peut même facilement donner des effets de rotation à la balle. L'ancienne interface est tout de même disponible pour ceux qui se montreraient hermétiques au changement.

Plein de parcours

PGA Golf Championship 99 est très complet. Comme son nom l'indique, il nous propose de participer à un tournoi contre d'autres joueurs plus ou moins chevronnés. Le choix de 14 clubs parmi les 21 disponibles peut être laissé au soin du programme. Après avoir choisi les règles, ajusté les options météo, la qualité du rough et divers autres paramètres de réalisme, il ne nous reste plus qu'à éditer l'apparence de notre golfeur. Grâce à la 3D, c'est possible. On n'est plus cantonné à trois couleurs de tee-shirts. Non, maintenant on peut aussi mettre des pantalons neuneus à jacquard pour se la jouer Ballesteros. Chouette ! PGA ne fait pas le rat. Sept parcours sont inclus sur le second CD, ce qui est pas mal du tout : Royal Birkale (Angleterre), Sahalee, Pasatiempo, BlackDiamond Ranch, Pete Dye, Prince Course de Kauai et Cœur d'Alene. Comme nous l'avons vu plus haut, les golfeurs sont en 3D. Pourtant, quelques éléments du décor demeurent en 2D, ce qui vient parfois ternir la beauté du graphisme. Ainsi, les spectateurs nous gâchent le paysage avec leurs sales tronches de bitmaps mal dégrossis. En plus, ils sont toujours en train de regarder au mauvais endroit. Scrognogneu ! ils ne



nous gonflaient pas avec des spectateurs, dans les golfs sur 16/32 bits. Mais, ahlala-mon-bon-môssieur, ça se professionalise, ça se monte le bourrichon, et puis il n'y a plus que le pognon pour dicter sa loi. Pfff. Sinon c'est bien réalisé.

Et sur Internet aussi

PGA 99 propose pas moins de douze types de jeu. Certains types de jeu se jouent par équipes de deux ou quatre joueurs. Dans tous les cas, on pourra créer des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Une option intéressante permet au joueur contrôlé par le programme de tirer des leçons de chacun de ses swings. Plus il jouera, plus il ira en s'améliorant. Fin du fin pour le techno-cyber-branché : jouer au golf sur Internet. Microsoft Golf nous entraînait sur la Zone, son site maison. PGA nous propose de s'éclater sur WON, un serveur dédié aux jeux en réseau. Reste aussi le mode réseau local ou la liaison modem.

Iansolo



PGA 99 est fourni avec sept parcours complets.

+ Golfeurs en 3D.
+ Redessin du décor rapide.
+ TrueSwing.
+ Sept parcours.
- Spectateurs hideux.
- Commentaires français nazes.

EN DEUX MOTS

PGA 99 est plus réussi que le précédent opus, Tigerwoods. Les joueurs représentés en 3D et le grand nombre d'options et de parcours en font un des meilleurs golfs du marché. On attend quand même avec impatience le simulateur de golf qui nous permettra d'importuner les p'tits vieux sur les greens. On peut toujours rêver...



Quand Cryo se donne du mal, on obtient un jeu qui tient la route et contentera le grand public, comme son prédécesseur a su le faire par le passé.



Atlantis 2

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ De temps en temps, on se pose des questions sur la posture des personnages. Vous croyez sans doute que celui-ci se livre à une savante déclamation à la romaine. Pas du tout, il est juste complètement gâteux.

Cette suite se présente comme le successeur parfait du premier Atlantis. Quasiment le même moteur et le même graphisme : on s'y croirait, si de nettes évolutions n'y avaient été apportées. Mais si le moteur est celui du premier Atlantis, il ne lui reste pratiquement aucune ligne d'origine. Il a été écrit et réécrit pour corriger les bavures qui traînaient çà et là, et retravailler les animations des visages. Presque deux ans après, je me souviens encore de la rotondité du décor : à l'époque, le héros évoluait dans un univers qu'on croyait reflété dans une boule de Noël. Certes, maintenant on se déplace toujours dans du pré-calculé, mais fini l'impression d'anamorphose. Les décors, avec leur ligne d'horizon presque à l'infini, proposent de grands espaces ouverts, sans que la moindre inclinaison due à un effet artificiel ne vienne gâcher le sentiment de liberté qui s'en dégage. Le héros n'est pas encore libre de se balader là où il le veut, mais il n'est plus emprisonné comme c'était le cas auparavant. Outre cette amélioration, les animations des personnages ont elles aussi été remaniées. Un des principaux reproches fait à Atlantis portait sur l'aspect figé des visages des acteurs, et leur manque de naturel. Ce n'est pas encore la panacée, mais on s'en approche. Ainsi, tous les participants possèdent un visage qui, en gros plan, est hyperréaliste. Leurs animations ne sont pas bien nombreuses, mais le mouvement des lèvres est synchronisé aux paroles, et ils clignent des yeux de temps en temps (génial, non ? D'ailleurs, on croirait presque qu'ils vous font de l'œil). Le résultat de cette modélisation, assez fabuleuse, atteint son comble lors des séquences d'animation. Le cheval est excellent à cet égard. Les puristes remarqueront ses crins grossiers et son galop, impressionnant. On n'a jamais vu un équidé animé de cette manière, tout en souplesse. Le cheval n'est pas une exception, toutes les animations offrent un rendu impeccable. Mais Cryo nous avait déjà habitués à cette qua-



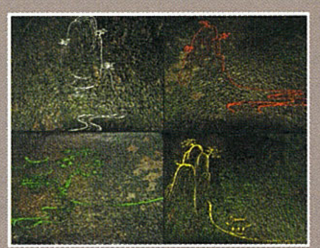
▲ Les animations sont excellentes, je ne le dirai jamais assez. Certaines tombent très juste, et du coup, on ne peut s'empêcher de sourire ou de béer d'étonnement.

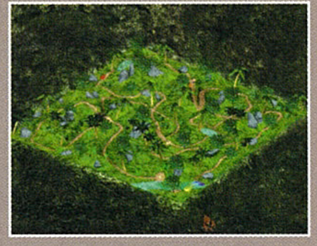




Les voiles du mystère

Les puzzles composent la majorité des éléments dramatiques de cette aventure. De différentes catégories, ils offrent une montée progressive en puissance, sans devenir trop difficile. Mais attention, certains risquent de surchauffer vos cellules grises. Outre le classique « trouver une pièce et la placer au bon endroit », on a droit au calcul du calendrier maya, aux casse-tête habituels et moins habituels (le labyrinthe où plafond et sol ne font qu'un est un modèle du genre), et à l'appréciation des indices qu'on veut bien nous donner sous forme de dialogue. Chacun des sens (en dehors du toucher, bien entendu) est utilisé tour à tour pour nous donner l'occasion de mettre nos aptitudes à l'épreuve. On est loin d'un Myst, mais les énigmes se défendent bien.













Moi, moi, toujours moi

À chaque voyage, vous changez de peau et de besace. L'incarnation astrale est immatérielle, et seul votre cerveau vous suit dans vos sauts spatio-temporels. Vous allez ainsi pouvoir revivre dans des corps différents, tous prédestinés à se battre contre l'ombre sournoise, en raison de leur similitude avec le héros originel, sauveur du premier Atlantis. Que vous soyez Indien, Irlandais, Chinois ou Tibétain, un seul esprit vous anime : celui du choisi, réceptacle de l'essence de la lumière.











▲ Le truc top cool, c'est bien les effets d'étincelles qui seraient plus appropriés sur une piste de disco.



◄ Le voyage en Chine est l'un des plus compliqués à effectuer. Mettez-vous en jambe avec l'Irlande, et poursuivez votre entraînement au Yucatan avant de passer à l'avant-dernier pays du scénario.

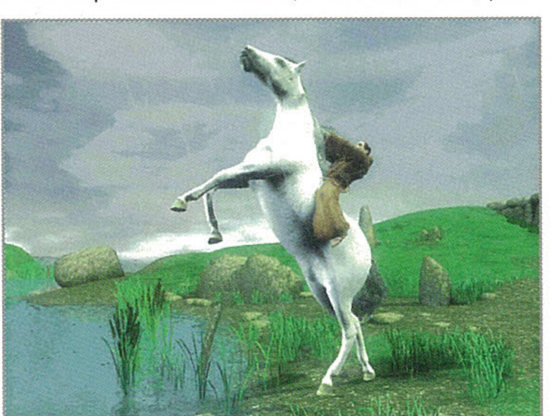
Un chanteur connu se cache parmi les personnages. Si vous le trouvez, vous aurez le droit de rejouer encore une fois. ▼

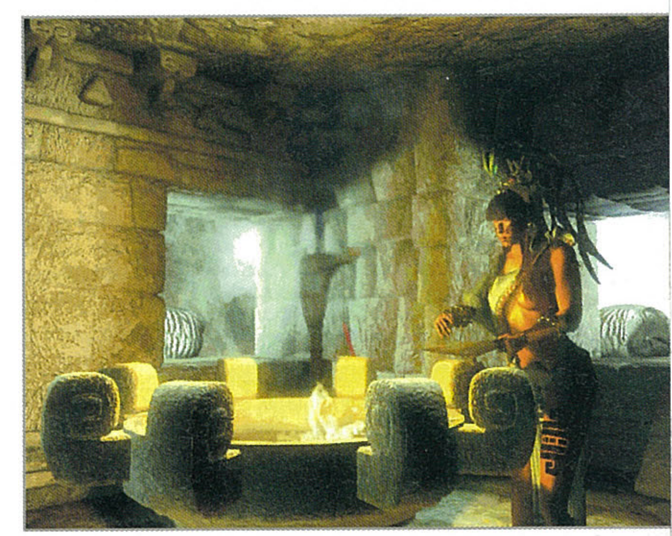


lité, et ce n'est pas ses graphismes qu'on décrie le plus souvent, mais plutôt son gameplay. Car un produit tout mignon, ça en jette ; mais s'il n'est pas jouable, autant le laisser dans son placard. L'aventure tourne essentiellement autour de la résolution des puzzles proposés ; le gameplay n'est donc pas trop sollicité. L'interface se contente d'une simple action de la souris, avec une préférence donnée au décor par l'inventaire escamotable.

Le club des cinq

L'unité des lieux disparaît pour faire apparaître cinq endroits différents, cinq civilisations éclatées temporellement et géographiquement. On avait reproché à l'un sa linéarité ; l'autre y répond en cassant le cours de l'aventure par la possibilité de voyager d'un lieu à l'autre sans être obligé d'en finir les puzzles. Outre ce choix délibéré, pour accentuer cette rupture vous pouvez débuter plusieurs jeux les uns après les autres. Quel est l'intérêt d'un tel artifice ? Eh bien, il devient tout simplement possible que vous ne découvriez pas le passage vers le lieu de départ tout de suite. Les petits gars de Cryo ont voulu vous faciliter la vie, et ils n'ont pas eu tort d'ajouter ces commodités. Car les puzzles, s'ils ne sont pas légion, brillent par contre par leur rudesse. Oh ! n'allez pas tout de suite imaginer que vous allez vous prendre la tête pendant des heures sur une seule énigme. Sachez qu'en débutant dans l'aventure, vous aurez droit à une mise en forme avant de passer à plus ardu. Et puis, avec un bon sens de l'observation et une bonne oreille, vous parviendrez à vos fins sans trop galérer. Le fait d'avoir accès à plusieurs lieux en même temps ne rompt pas l'ordre logique que la majorité des aventures possède. Pour avancer, il vous faut trouver, puzzle





après puzzle, la résolution de l'un enchaînant sur la recherche d'un autre. Ah ça, vous n'y échapperez pas.

Atlantis 2 s'inscrit entièrement dans la lignée de son prédécesseur : un graphisme sympa, des énigmes complètes, et un scénario mélangeant allègrement les légendes de notre bonne vieille Terre. On retrouve sans problème la même ambiance. Du coup, ceux qui le connaissent déjà s'investiront facilement dans l'histoire, mais les autres risquent de rester sur le bas-côté. Le melting pot mythologique fait fouillis. Dans le genre new age/zen, on ne fait pas mieux : la mise en condition pour une immersion immédiate s'en ressent automatiquement.

Kika

+ Les visages réalistes.
+ Le graphisme sympa.
- L'ambiance trop zen.

EN DEUX MOTS

Atlantis vous propose un voyage énigmatique dans les régions les plus mythiques de notre planète. Le résultat est une courte série de puzzles de plusieurs catégories à résoudre pour parvenir à l'épreuve finale. On retrouve sans problème l'ambiance du premier.



JOUABLE SUR **P133** | EDITEUR **AGETEC** | DÉVELOPPEUR **TAITO JAPON**
TEXTE ET VOIX **VO** | NBRE DE JOUEURS **2**

Puzzle Bobble, Baku Baku Animals et Tetris Flash sont les trois meilleurs « Puzzle Games » de l'histoire. Tous les trois sont japonais, évidemment. Puzzle Bobble tient une place de choix dans ce panthéon : c'est le plus marrant de tous.

Puzzle Bobble 2

Arcade/puzzle pour tout public, même les extraterrestres - PC CD-Rom



REMARQUE :
Attention, certains modes présentent des bugs de son, sur la version définitive. Heureusement, cela ne concerne que des parties peu intéressantes du jeu.

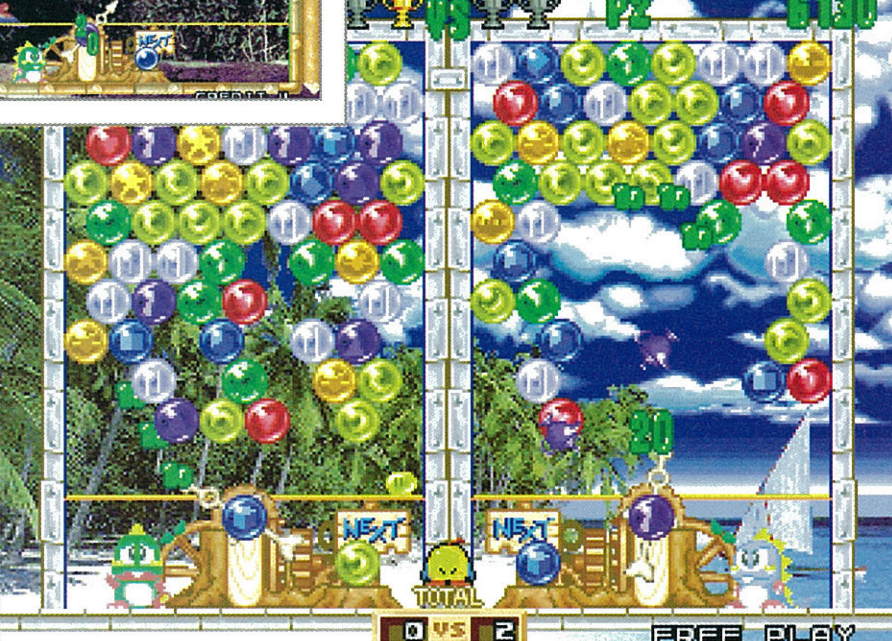


Il est magique, ce jeu. Ses règles sont si simples et si naturelles qu'elles sont assimilables dès la première partie, même par le plus obtus des non-joueurs, genre votre tata Martine qui en est restée au Mille Bornes. Puzzle Bobble est un jeu universellement attachant et je ne connais pas une seule personne qui n'ait pas craqué.
- Tu veux essayer ?
- Mwouais... Juste une partie pour voir.
- Ok, j'te laisse ma place.
Et vous n'êtes pas prêt de la récupérer, votre place. Tous les prétextes seront alors bons pour ne plus jamais vous la rendre : « C'était une partie d'échauffement », « J'avais pas dit que c'était la dernière. Maintenant, c'est la dernière. », « Toi, tu peux jouer quand tu veux ; moi, je dois y aller dans cinq minutes. » ou, plus bas encore « J'ai perdu, on avait dit que c'était le perdant qui restait. »

Les boules collantes

À croire que les développeurs ont mis de la drogue dans les CD. Pourtant, leur jeu est tout bête. Ça se joue en duel, contre un humain ou contre l'ordinateur. On lance vers le haut des boules de couleur. Ces boules sont enduites de glue et s'accrochent aux bords du tableau ou aux autres boules. Mais quand 3 boules de la même couleur se touchent, elles explosent. Quand une ou plusieurs boules, suite à une explosion, ne touchent plus ni le plafond ni un des bords verticaux du tableau, elles tombent et vont directement dans le tableau de votre adversaire pour lui pourrir l'existence. On perd quand le niveau des boules arrive tout en bas du tableau. C'est tout. Par contre, j'aurais adoré le noter 90 % et l'estampiller d'un Mégastar, mais Puzzle Bobble 2 n'ajoute presque rien par rapport au premier, si ce n'est une poignée de bonus parfaitement superflus. On joue toujours en 320 x 200, ce qui fait un peu mal sur nos Pentium dignes de la NASA. Il manquait pourtant des options au premier opus : un mode 4 joueurs sur un même PC, un mode réseau ou Internet, et ces options ne sont toujours pas présentes. Puzzle Bobble 2 n'est qu'un Puzzle Bobble 1.01 qui n'offre qu'une poignée de bugs sonores en plus.

monsieur pomme de terre





Je vous présente la technique de base pour triompher, que nous avons baptisée « grapping » : il s'agit d'accrocher une grosse grappe à un maillon faible, puis de faire sauter ce maillon pour lâcher d'un bloc la grosse grappe chez votre adversaire.



+ Un des meilleurs jeu de puzzle.
+ Principe extrêmement simple et attachant.
- Un « 2 » qui n'en est pas un.
- Méchant retard technologique.

EN DEUX MOTS
Un grand jeu de puzzle, mais ce second volet n'ajoute pour ainsi dire rien. Il ne s'agit que d'un prétexte pour remettre le jeu en vente, au demeurant inchangé.



Au-delà des performances...

Millennium G400, *une gamme d'accélérateurs graphiques aux fonctions uniques pour le jeu 3D*

Qualité d'affichage incomparable

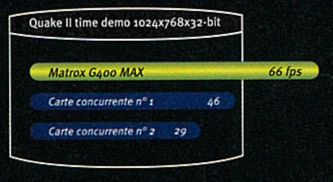
- Gestion matérielle du vrai Environment Mapped Bump Mapping pour un réalisme 3D impressionnant
- Technologies révolutionnaires : Vibrant Color Quality[2], texturing et Z-buffering en 32 bits pour un rendu 3D ultra précis
- RAMDAC de 300 ou 360 Mhz avec technologie UltraSharp pour un affichage sans scintillement



Fonction 3D Environment-Mapped Bump Mapping

Accélération explosive

- Performances 2D, 3D et DVD supérieures
- Processeur graphique DualBus 256 bits unique au monde
- Accélération AGP foudroyante
- 16Mo ou 32Mo de mémoire vidéo
- Accélération 3D imbattable : Forsaken™ en 2048x1536 à plus de 60 images/sec.



La 3D la plus rapide

Modularité exemplaire

- Seule carte du marché à proposer 8 combinaisons d'affichage bi-écran entre moniteurs RGB, téléviseur (sortie PC/TV) et écrans plats
- Affichage bi-écran avec des résolutions et des taux de rafraîchissement indépendants



Connectez deux écrans à partir d'une seule carte AGP



Matrox Millennium G400 :
une seule carte, des possibilités infinies !



www.matrox.com/mga/francais/

Matrox France, Silic 225, 94528 Rungis Cedex. Tel 01 45 60 62 00. Support technique par courrier, fax (01 45 60 62 05) et Internet (http://www.matrox.com/mga/francais/tech_support/tech_request_form.html). Au Québec, appelez : (514) 822-6330



Nous attendions de grands jeux, Morrowind, Ultima 9 ou Nox, mais ils n'en finissent pas de nous faire languir. À défaut d'un grand jeu de rôle, ce sont donc plusieurs petits qui viennent nous sauver de la morosité. Après Darkstone, Revenant vient le seconder pour nous distraire dans la salle d'attente.

Revenant

Jeu de rôle pour tout public - PC CD-Rom



▲ Les effets visuels des sorts sont impressionnants.



▲ Ambiance boîte de nuit au Pacha Night.

Quoi de plus agréable, quand la grisaille s'installe, quand les nuits se font plus longues et qu'il fait froid dehors, que de comater au chaud devant un bon p'tit jeu de rôle. On traverse des continents, on vit de grandes épopées sans quitter son douillet appartement. L'idéal étant d'être un poil grippé, ce qui donne en plus une bonne excuse pour ne pas bouger.

- « Tu voudras encore du bouillon de poulet, mon chéri ? »
- « Mammmaaann... j'ai pas le temps, y a un dragon qui me court après ! »

J'aurais tellement aimé m'amollir cet hiver devant Ultima 9, mais il tarde à sortir. Alors, je me contente de Revenant, qui remplit parfaitement son rôle de palliatif : Revenant, c'est la Nicorette du jeu de rôle. C'est un petit jeu. Attachant, mais loin d'être assez consistant pour assouvir notre soif d'aventure. Son principal défaut est qu'il est dirigiste à l'extrême. On ne se sent jamais libre. On ne peut pas sauter, nager, escalader. Alors on reste bloqué devant un tas de cailloux, simplement parce que c'est comme ça, les cailloux, c'est infranchissable. On ne peut pas tuer les villageois. Un ogre me bloque le passage pour entrer dans son village : « Seul un homme de grand pouvoir est autorisé à entrer. » Comme il frime, je lui déclenche sur la tête une pluie de météores en grommelant « ... tu vas voir mes pouvoirs, gros imbécile ». Mais non, ça ne lui fait rien. C'était pas prévu, qu'on l'attaque. Il faut lui rapporter un talisman et il n'y a pas d'autre solution. De toutes façons, on ne peut pas l'attaquer. C'est fou d'ailleurs, le nombre de choses qu'on ne peut pas faire dans ce jeu. Tenez, les dialogues à « choix multiples », ils ne laissent en réalité aucun choix. C'est uniquement du blabla et à chaque fois, il n'y a qu'un seul dénouement possible au dialogue. Je vous jure qu'au bout d'un moment, on se sent brinquebalé dans cette histoire comme un bébé dans son landau.



▲ Oh, le gros dragon... C'est toujours agréable de se battre contre des monstres qui font trois fois votre taille.

Sentiment de toute puissance

Cette interactivité dérisoire devrait être un défaut éliminatoire pour un jeu de rôle. Pourtant, une grande réussite arrive à faire oublier cette source de frustration : les combats. Ils sont à

Un beau petit jeu, très simple, orienté action.



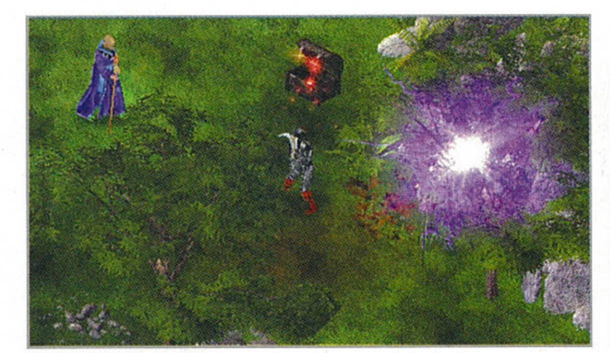
Cernés de toutes parts, défendez-vous contre les monstres qui grouillent : ce sont les meilleurs moments du jeu. ▶



▲ Le poison est assez radical. On peut empoisonner des monstres, mais il faut alors attendre des lustres pour qu'ils perdent lentement leurs points de vie, un à un.



■ JOUABLE SUR **PII 300** ■ EDITEUR **EIDOS** ■ DÉVELOPPEUR **CINEMATIX STUDIOS ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **SEUL OU EN RÉSEAU**





Oui, c'est beau, mais c'est du décor. On tombe sur les reliefs d'une bataille. Des cadavres partout... mais rien n'est interactif. Beau mais frustrant.





Exécution sommaire d'un innocent. On ne peut pas intervenir, c'est très énervant.

la limite de l'arcade, précisément du « beat them all » (ces jeux où l'on avance, on tue des monstres puis l'on avance encore). Revenant propose trois attaques de base : pointe, taille et estoc. Il y a une parade, mais aussi plus d'une dizaine de coups spéciaux, et la possibilité d'utiliser une arme de jet. À cette impressionnante panoplie s'ajoutent une trentaine de sorts de combats, offensifs et défensifs, sorts d'ailleurs très joliment matérialisés par des effets 3D.

Les combats se déroulent en temps réel, exactement comme dans un jeu d'action. Et alors là, bardé de son armure, brandissant un katana, faisant pleuvoir des sorts de poison sur une armée de dragons, et bondissant en tous sens pour taillader des élémentaux de terre, croyez-moi, on s'y croit, on se sent... tout puissant. Parce qu'en plus c'est beau... tout en 3D et tout. Certains monstres sont énormes et les effets visuels des sorts donnent de délicieuses sensations de puissance.

Il y a pas mal de touches à maîtriser pour jouer au clavier et même moi qui suis un inconditionnel, j'ai dû admettre que c'est bien plus pratique au pad, tout particulièrement pour l'esquive (NDLR : pfft, un jeu de rôle au pad, je rêve !).



Ultima offline

Une dernière parenté à signaler est celle d'Ultima Online. Comme dans UO, Revenant est vu du dessus et le héros se tient au milieu. On ne peut pas faire tourner le décor sur lui-même (ce qui fait que lorsqu'un objet tombe derrière un arbre par exemple, on ne peut plus jamais le récupérer... comme dans UO avant l'arrivée du patch). Et surtout, il y a les chargements de zone : tout s'arrête alors, les combats restent en suspens, il n'y a plus qu'à attendre que ça charge... comme quand UO se met à ramer.

Au final, si l'on passe outre le terrible manque d'interactivité du jeu et l'extrême linéarité de l'histoire, Revenant s'avère être un beau petit jeu, très simple, orienté action : de quoi patienter une mois de plus.

monsieur pomme de terre

- \+ Les combats en temps réel apparentés au genre beat them all.
- \+ Les décors superbes.
- \- Le manque d'interactivité et l'absence générale de choix.
- \- Les temps de chargement entre chaque zone.

EN DEUX MOTS

Revenant est un jeu de rôle et pourtant, son aspect le plus intéressant est clairement le côté action. La linéarité de l'histoire rappelle beaucoup les jeux japonais, Final Fantasy en tête. Un bon petit jeu, en attendant que les grands sortent.



Après le grand succès remporté par Caesar III, Impressions s'attaque aujourd'hui à l'Égypte Ancienne avec Pharaon. Alors que l'on s'attendait à un simple lifting, on est surpris de voir que la magie opère comme par le passé. Chouette !



Pharaon

Sim City égyptien pour tous joueurs - PC CD-Rom



Aaahh, les mystères de l'Égypte pharaonique. Une période sur laquelle on connaît à la fois tant de choses et si peu. Une belle source d'inspiration pour les créateurs de tous poils. Il était difficile d'imaginer qu'Impressions, spécialiste du jeu de gestion à la Sim City, allait passer à côté de ce sujet, après nous avoir pondu trois volets sur la Rome Antique. Voilà, c'est chose faite.

Il y a pas mal de petites choses qui distinguent Pharaon de la série des Caesar. En premier lieu, la chronologie. Nos tribulations d'architecte égyptien nous entraîneront de 3 000 à 400 avant J-C. La campagne de Pharaon est découpée en cinq périodes : pré-dynastique (tutoriaux), archaïque, royaume ancien, royaume du milieu et nouveau royaume. Les cités que vous lèverez, les grand monuments que vous édifierez (enfin, qu'édifieront vos esclaves) et les ennemis auxquels vous aurez à faire face varieront en fonction de la période concernée. Les choses commenceront donc humblement, pour évoluer progressivement vers une splendeur toute hollywoodienne. Avant de se casser la gueule inévitablement. Mais commençons d'abord par un petit rappel des concepts, pour ceux qui n'auraient pas joué à la série des Caesar.

▲ On peut afficher des « calques » pour s'informer des risques (feu, éboulements, malaria) qui menacent chacun des bâtiments.



Les zones en marron indiquent les terres fertilisées par le Nil lors des crues. C'est dans ces zones que vous construirez vos fermes. ▶

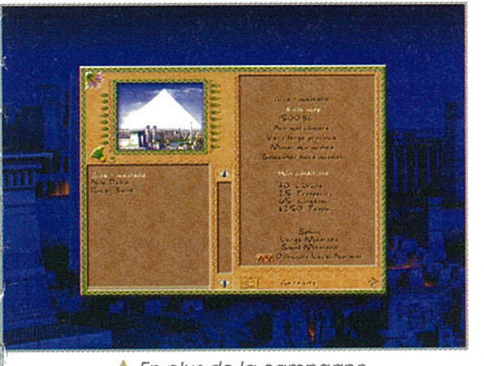


De la discipline

Comme dans Caesar III, vous ne contrôlez pas directement le comportement de vos administrés. Vous devez simplement - le terme est mal choisi, ça ne s'avère pas vraiment simple, croyez-moi - leur bâtir une ville bien foutue, où chacun pourra facilement et rapidement trouver ce dont il a besoin. Tracez un labyrinthe de rues bordéliques, et vous serez irrémédiablement sanctionné. Les habitants de la ville partiront dans toutes les directions. Les fontainiers n'apporteront pas l'eau dans toutes les maisons, les marchands des bazars ne fourniront pas de nourriture à toutes les habitations, les architectes partiront se paumer à l'autre bout du pays... Bref, ce sera un gros ratage. Avec l'expérience, on s'aperçoit que la meilleure stratégie consiste à édifier des petites cellules homogènes (des quartiers ?) ceinturées par une seule route, et comprenant toutes les commodités indispensables au bien-être de la population. Pour croître, il suffira d'utiliser ces cellules autosuffisantes. Et votre bourgade prospère commencera à attirer de plus en plus d'immigrants. Une règle primordiale : construire les routes les plus courtes possible. Sur la carte de départ, on trouve généralement une grande artère qui traverse toute la région. Il faudra impérativement la segmenter et n'exploiter au début qu'une petite portion du terrain.



Nos tribulations d'architecte égyptien nous entraîneront de 3 000 à 4 000 ans avant J-C.



▲ *En plus de la campagne principale, Pharaon propose des missions individuelles.*

Ragoût d'autruche

La vie quotidienne de l'Égypte Ancienne était centrée autour du Nil. Un fleuve capricieux, mais qui dispensait une manne pour les paysans qui savaient l'exploiter. Pharaon se distingue donc de Caesar III par son système d'agriculture dicté par les crues et décrues du fleuve. Chaque année, vers le mois de septembre, le Nil sort de son lit et vient submerger les terres situées en bordure. Pendant cette période, toute activité agricole est impossible. En contrepartie, quand les eaux se retirent, elles laissent derrière elles un limon qui fertilise le sol. Le gestionnaire avisé devra donc récolter suffisamment de denrées pendant la saison sèche pour se constituer un stock de nourriture en prévision des mois de dèche. Les ressources exploitées dans les champs sont variées : du blé évidemment (l'Égypte était le grenier du monde antique), des figuiers, des pois chiches, du houblon (pour faire de la bière, hmmm), etc. Les champs pourront être irrigués en creusant des canaux, et il y a même une sorte d'ascenseur à flotte pour faire remonter l'eau du fleuve jusqu'aux zones à irriguer.

L'agriculture n'est pas la seule source d'approvisionnement en nourriture. On pourra chasser la faune en vigueur à l'époque : antilopes, autruches, gibiers d'eau... Et bien sûr, certains coins riches en poissons apporteront un peu de variété dans le menu de nos copains égyptiens.

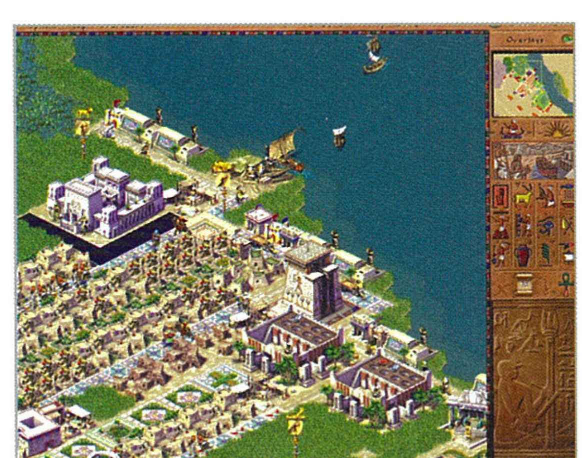
Les sept plaies d'Égypte

Une fois récoltées et stockées dans des greniers, les denrées sont écoulées dans la ville par l'intermédiaire de bazars, sorte de supérettes de l'époque. Plus les habitants auront accès à des ressources variées, et plus ils se mettront à prospérer. Devant nos grands yeux émerveillés d'enfants, les cahutes en boue se transformeront alors en cottages plus classieux. C'est l'un des grands plaisirs de Pharaon : voir la ville morpher au fur et à mesure que les besoins de la populace sont comblés. La nourriture ne sera pas suffisante pour atteindre les plus hauts niveaux d'évolution. Il faudra des poteries, des tissus de lin, des tas de trucs obtenus par plusieurs constructions imbriquées les unes dans les autres. Les ressources stockées pourront aussi être échangées avec d'autres provinces d'Égypte, pour la thune ou en fonction du scénario : famine, exigences d'un pharaon, etc.

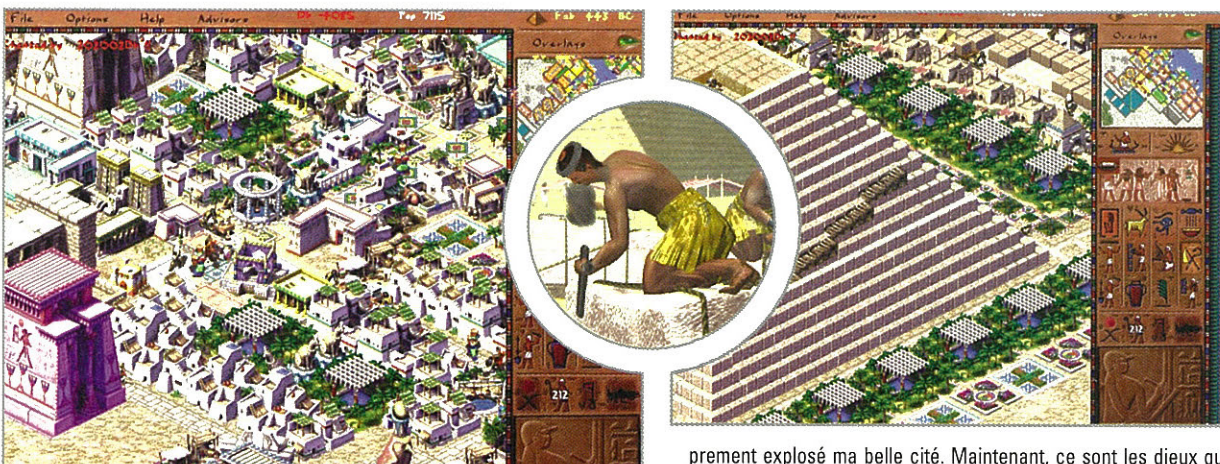


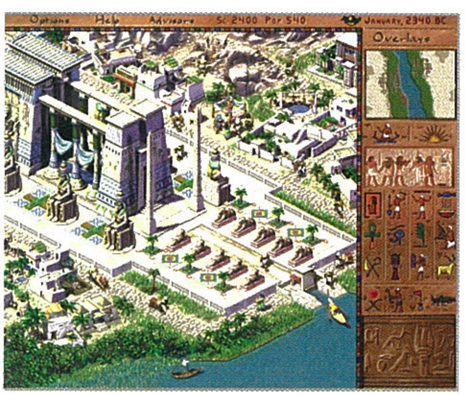
Mais tout ça ne suffira pas à assurer le bien-être des habitants (c'est qu'ils prennent rapidement des goûts de luxe, ces cochons !). L'Égyptien moyen réclame un approvisionnement en eau pure et limpide, l'accès à l'éducation, à des divertissements, et aux pratiques religieuses. Si ces besoins ne sont pas satisfaits, la ville n'évoluera pas. Ce qui, en soi, n'est pas une catastrophe ; on le verra plus loin pour la construction des pyramides. Car d'autres types de besoins non satisfaits entraîneront carrément mort et destruction sur la ville. Comme dans Caesar III, on devra disposer de place en place des casernes pour lutter contre les incendies, des maisons d'architectes pour surveiller la solidité des constructions, des postes de police pour juguler le crime et le vol. Croyez-moi, ça fout les boules de voir un quartier entier de la ville partir en fumée lors d'un incendie, faute de casernes. Ou bien carrément une partie de sa population crever de la malaria parce qu'on n'a pas disposé suffisamment de maisons d'apothicaires et de physiciens. On a aussi parfois l'impression que, euh... Impressions nous prend pour des billes, quand un truc se met à foirer alors qu'on a le bâtiment qu'il faut en triple exemplaire. Le même truc énervant se produisait déjà dans Caesar III. Ce sont les aléas des déplacements des travailleurs sur les routes de la ville. Cela survient d'autant plus facilement que la ville est grande et que les p'tits gars risquent de se perdre dans le dédale des artères. D'où l'importance de se développer progressivement.





Devant nos grands yeux émerveillés d'enfants, les cahutes en boue se transforment en cottages classieux.



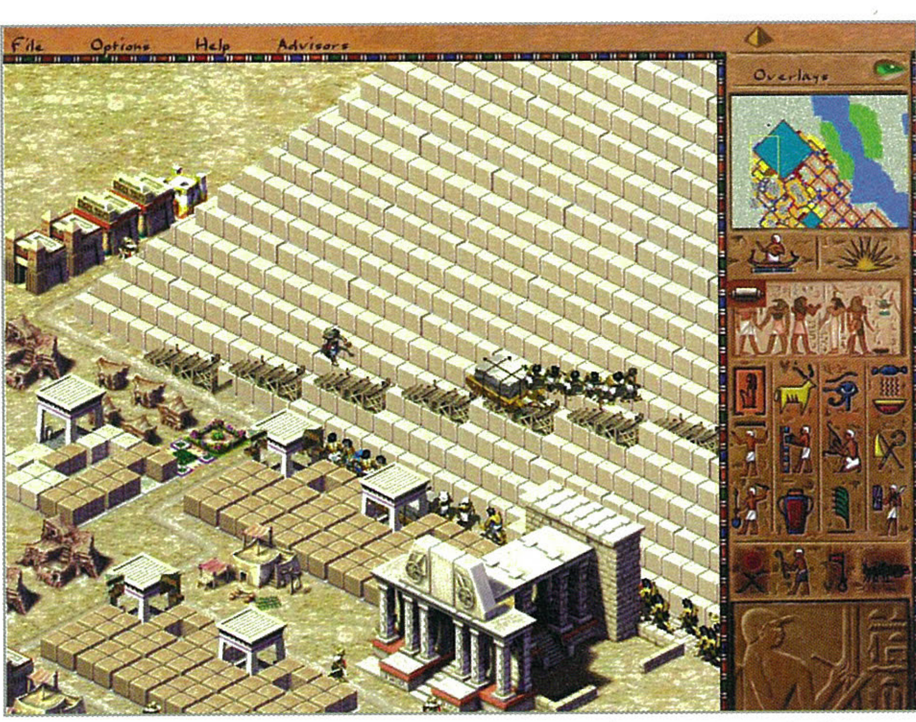


Sur les traces de Carter

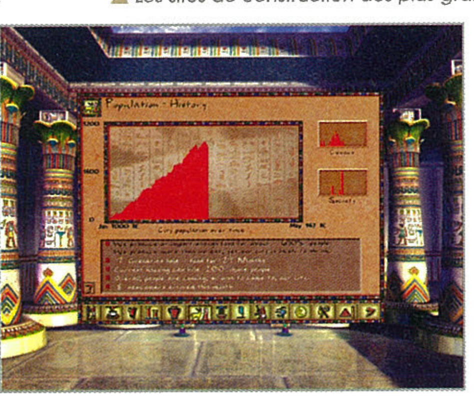
Comme Caesar III, Pharaon est le genre de jeu qui devient gavant sur le long terme. Un brin répétitif et carrément crispant quand tout se met à aller de travers. Mais avant d'en arriver là, quel panard. On découvre petit à petit chaque bâtiment et chaque technologie, gentiment mis en valeur par le graphisme tout mignon que nous ont concocté les artistes d'Impressions. Et puis, il faut que je vous dise. Je me suis investi d'une grande mission archéologique : étudier le règne fort mal connu du pharaon Toutmehkonfuz IV. J'en ai vu des vertes et des pas mûres. Après avoir traîné mes administrés de la fange vers une relative opulence, j'ai dû faire face aux attaques des bédouins du désert, qui m'ont proprement explosé ma belle cité. Maintenant, ce sont les dieux qui font des leurs. Quinze dieux à adorer ! Des tonnes de temples ! Hors de question d'en favoriser un plus qu'un autre. C'est que c'est susceptible, ces bestiaux-là ! Et puis, je me suis mis à récolter des papyrus pour fabriquer du lin. Avec le lin, mes ateliers produisent des bandelettes pour mes embaumeurs. Eh oui, les amis, c'est qu'il me faut songer au futur. Une nouvelle vie m'attend dans l'au-delà. Mes architectes ont planché sur l'agencement des lieux. Quelque chose de tout simple : une allée bordée de béliers avec deux-trois obélisques couverts de feuilles d'or. Une petite pyramide : juste 400 000 blocs de marbre. Et pour équilibrer la perspective, un sphinx à mon effigie, à la fois hautain, énigmatique et modeste. Bon, 25 saisons pour le tailler au burin, mais faut bien que mes sculpteurs s'occupent. J'ai d'ailleurs remarqué quelque chose d'intéressant. Rien ne sert de m'escrimer à faire prospérer ma ville. Plus les habitants évoluent, et plus ils deviennent difficiles. Là où je pouvais mettre un plein HLM d'esclaves, je ne ferai tenir

L'altière cité de Toutmehkonfuz IV le Grand

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO RAM 300 MO DE PLACE SUR DD** ■ EDITEUR **SIERRA**
■ DÉVELOPPEUR **IMPRESSIONS ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



▲ *Les sites de construction des plus grands monuments sont de véritables villes dans la ville.*



▲ *Vos conseillers vous procurent des renseignements précieux pour mieux gérer votre cité.*



Ériger un sphinx à votre effigie pourra prendre quelque 25 saisons.

qu'une villa de prélat. C'est pas rentable. 400 000 blocs de marbre, faut pas que j'attende demain pour m'y mettre ! Et puis, c'est pour leur bien. Pendant les trois mois de crues du grand Nil, ils n'ont rien d'autre à foutre que de se tourner les pouces. Au mieux, ils chapardent au nom de l'émancipation de la confédération générale des scribes du Delta. Non, c'est bien mieux comme ça. D'ailleurs, ils ne s'y trompent pas. Ils m'adorent comme un dieu, et finalement ils sont heureux, mes braves esclaves.

Beau comme un vieux jeu

On pourrait encore discourir longtemps sur toutes les nouveautés de Pharaon. Les dizaines de monuments, le système de combat avec de nouvelles unités militaires, les batailles navales, les différents conseillers qui vous procurent rapports et conseils avisés... Je pourrais aussi insister sur la nécessité de bien gérer sa partie en réglant la vitesse d'écoulement du temps en fonction des circonstances. Voilà c'est fait. Mais je vous laisse plutôt le plaisir de la découverte. Quelques mots, en revanche, sur la réalisation du soft. Pharaon ne met pas en œuvre une technologie délirante. Le graphisme est en bête 2D. On peut juste faire tourner la vue pour contempler sa ville sous quatre angles différents. Et lors de cette opération, certains bâtiments ne tournent





pas. Quels flemmards : ces graphistes d'Impressions ne se sont pas pris la tête pour les dessiner sous tous les angles ! Les résolutions proposées vont du 640 x 480 au 1024 x 768. Ouais, pas de quoi fouetter un crocodile. Mais le bon côté des choses, c'est que Pharaon se satisfait d'une configuration tout à fait modeste : un simple Pentium 166. Par les temps qui courent, c'est bon de savoir que le jeu se tamponne de nos supers cartes 3D. Et ça ne l'empêche pas de nous offrir une interface vraiment somptueuse. Comme dans Caesar III, la musique est de bonne facture et saura bercer les longues heures de construction endiablées. Pas d'options de jeu en réseau par contre. Mais, franchement, est-ce vraiment le genre de jeu qui s'y prête ?

Iansolo



- + Un parfum d'Égypte Antique.
- + Un graphisme en 2D bien sympathique.
- + Plein de monuments.
- + Un gameplay reposant.
- – Une jouabilité stressante à la longue.
- – Les comportements bizarres de la simulation.

EN DEUX MOTS

Après tous ces jeux guerriers, quel plaisir de se plonger dans un bon petit soft de gestion traditionnel ! Le thème de l'Égypte Ancienne est bien exploité, et le graphisme à la hauteur de nos aspirations. Même s'il devient lassant à la longue, Pharaon tourne sans souci sur de petites machines, pour le plus grand plaisir des joueurs débutants et des hard core gamers nostalgiques.





- JOUABLE SUR P166 32MO DE RAM
- DÉVELOPPEUR SOAP BUBBLE ÉTATS-UNIS
- EDITEUR OCELO INTERACTIVE
- TEXTE ET VOIX VF
- NBRE DE JOUEURS 1



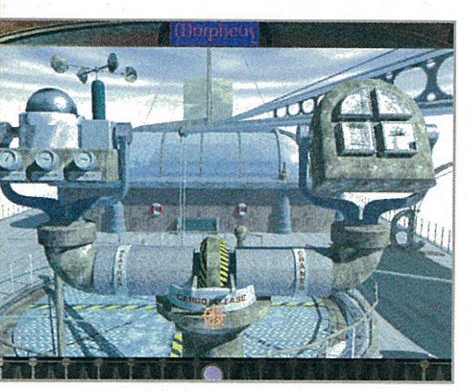




Placé entre rêve et réalité, Morpheus est une aventure d'une profondeur psychologique étonnante, dont la réflexion est le principal moteur.

Morpheus





▲ *Une grande partie des énigmes consiste à trouver le moyen d'utiliser une machinerie.*

Ocelo Interactive est une nouvelle boîte française dans le milieu du jeu. Plus spécialisée dans les utilitaires et les éducatifs, elle se lance maintenant dans l'édition de produits étrangers. Il ne lui manquerait pas grand-chose pour sortir un jeu maison. En attendant, elle nous offre une aventure issue du continent nord-américain. Voilà longtemps qu'on n'avait pas vu un scénario de cette qualité. Mélangeant habilement imaginaire et réalité, il nous conduit en plein Arctique, à la recherche de notre père, explorateur disparu dans les glaces depuis 25 ans. Mais la route suivie vous conduit droit à une impasse mortelle. Aussi, après avoir abandonné tout espoir de retour, quelle n'est pas votre surprise de voir surgir devant vos yeux un bateau fantôme salvateur.

L'expérience sans retour

Le scénario est bien monté. Deux destinées se croisent à vingt-cinq ans d'intervalle : vous, jeune explorateur plein d'avenir marchant sur les traces de son géniteur, et le fils d'un milliardaire disparu avec son père adoptif et ses invités à bord de son superbe yacht au Pôle Nord. Reconnu à l'époque pour son invention d'une machine, le neurographiscope, créé pour soigner par la puissance des rêves, il (le fils du milliardaire) partit pour un voyage expérimental dont finalement personne ne revint. Un problème de dernière minute se posa : pour rentrer en phase avec la machinerie, les individus devaient se munir d'une potion ; mais des trois ingrédients composant cet élixir menant aux rêves, seuls deux étaient connus. L'expérience se transforma vite en subterfuge, pour assouvir une vengeance personnelle. L'aventure est scindée en deux parties. La première consiste à remettre en route les machines du bateau et à découvrir ses fantômes ; la deuxième vous emmènera dans leurs rêves. L'absence d'inventaire élimine tout de suite les énigmes consistant à faire de la collecte d'objets. La progression de l'aventure insiste surtout sur l'assimilation d'une série d'indices disséminés dans le navire, et à leur juxtaposition. Observation, logique et intuition sont les maîtres-mots de ce jeu. Les nombreuses animations provoquées par l'apparition des fantômes d'anciens voyageurs font partie intégrante des énigmes. Elles vous servent de guide, tout en développant l'épaisseur psychologique des personnages. La trame psychologique du passé sert ainsi de base à la trame aventure actuelle, l'idéal pour obtenir un scénario riche et angoissant. Le résultat est assez réussi. Un cadavre surgit dès vos premiers pas ; de quoi vous mettre en appétit. De quel placard apparaîtra le prochain ? À chaque pas, on s'attend au pire. Ce grand navire vide, peuplé de fantômes, immobilisé dans les glaces, est le lieu rêvé pour voir naître des cauchemars. Malheureusement, le graphisme n'est pas à la hauteur. C'est beau mais vieillot. On aurait aimé avoir quelque chose de plus réaliste, plus percutant, avec des images hantées d'ombres plus soupçonnables. Le décor est trop « propre » pour servir d'écrin à l'horreur du scénario. Impossible d'y imaginer quelque action abjecte que ce soit. Dommage, le jeu semble amputé d'un morceau que la musique n'arrive pas à combler.



▲ *Le cabinet médical sert à mélanger les différents éléments des potions envoyant les patients dans le monde des rêves. La résolution de son énigme nécessite de faire le parallèle avec une salle particulière du navire.*

La bande des terreurs : avouez qu'il y a de quoi traumatiser un gamin. ▼



Abject mais humain

Les personnages restent incomparables. On a rarement connu des fantômes aussi glauques. Après les avoir vus en action, vous comprenez pourquoi l'enfant malmené est devenu cet inventeur fou qui les mène à leur perte. L'être qui souffre vous interpelle. Une relation presque affective naît alors. Comment voulez-vous rester indifférent à sa déchéance ? On ne peut que s'attacher à lui et essayer de libérer de la machine infernale la seule innocente du groupe. La superposition des deux trames vous conduit à un final encore plus étrange, où vous n'arrivez pas à savoir si le rêve supplante la réalité. Le scénario, tout en demi-teinte (il ne dévoile aucun détail choquant, il laisse juste deviner le pire) entretient habilement le suspense. C'est triste que le moteur n'ait pas été autant travaillé que le reste. Le produit le supporte tout de même. Il reste une aventure étrange et pénétrante, qui ne vous laissera pas indifférent si vous n'exigez pas absolument de l'hi-tech.

Kika

- \+ Le drame bien monté.
- \+ Les persos, d'une réelle épaisseur.
- \- Le graphisme vieux et sans surprise.

EN DEUX MOTS

Morpheus se présente comme un Riven après l'heure : un jeu d'aventure qui propose de vous faire suer des méninges et uniquement des méninges. Le résultat est d'une richesse psychologique rarement atteinte. Dommage que le graphisme ne joue pas vraiment son rôle.





Pionnier de la simulation de chars, Armored Fist nous revient ici dans sa troisième version. Ses atouts sont toujours les mêmes : une ambiance vraiment présente, des terrains magnifiques, réalistes et très variés, et une simulation ne sacrifiant, finalement, que bien peu de choses à l'action brutale.

Armored Fist III

Simulation de chars contemporains pour tous joueurs et experts - PC CD-Rom



▲ *Traces de chenilles et fumées du moteur : cela nous fait regretter d'autant plus que le moteur ne soit pas en 3D.*

Les bases et bâtiments sont plutôt bien composés, les auteurs ne rechignant pas sur les éléments du décor. ▼

À ce jour, il faut bien reconnaître qu'Armored Fist est la seule véritable simulation de chars d'époque contemporaine. Celui qui a été élu est, bien sûr, l'IM1a Abrams, le percheron de bataille de l'armée américaine. Il faut dire que, pour l'Américain moyen, il est bien excitant de s'y glisser, afin de rouler sur tout ce qui dépasse ou porte un drapeau communiste. En fait, la plus belle réussite d'AFIII est certainement l'ambiance du champ de bataille qu'il restitue. Pour une totale immersion, pour vivre dans les mêmes conditions que l'équipage d'un de ces chars, le joueur aguerri plongera dans le jeu en vue interne. Bien souvent, l'équipage ne perçoit le monde extérieur qu'au travers d'images relayées par des écrans ou des réticules. On apprendra donc à maîtriser un environnement hostile, en le sentant plus qu'en le voyant véritablement. Bien entendu, c'est pendant les escarmouches que tout devient soudainement très excitant : une tourelle qui dépasse d'une butte de quelques centimètres en trop, et vous risquez de crever en une demi-seconde. Cela ajoute beaucoup à l'atmosphère. Armored Fist se joue en sautant d'un poste à l'autre. En effet, on a la possibilité de passer de la position du chef de char à celle de tireur, les sièges vacants étant occupés par l'ordinateur (qui prend le relais plutôt bien d'ailleurs).

Pour être victorieux, une bonne maîtrise des formations est importante. Chacune d'elles est plus ou moins adaptée à un type de terrain ou à une situation donnée, l'espacement venant aussi accroître les possibilités dans ce domaine.







La seule véritable simulation de chars d'époque contemporaine

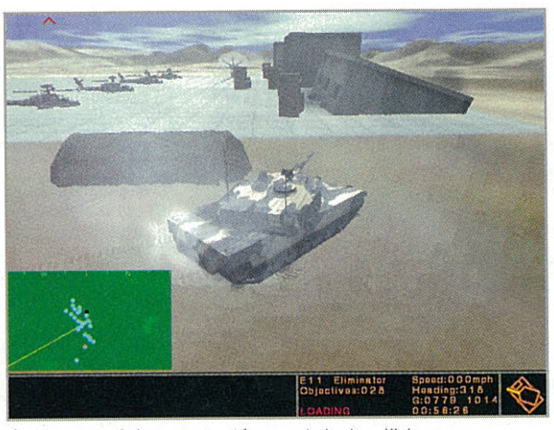
Jeu réseau

Comme pour tous les produits récents de Novalogic, le jeu en réseau est l'un des piliers de Armored Fist III. Contrairement à F22 Lightning III qui offrait des possibilités de jeu contre une poignée de 100 adversaires, AFIII se limite à 32 autres joueurs. L'une des possibilités de F22-3 était l'introduction d'un voice over data intégré pendant les parties réseau. L'idée de pouvoir parler librement à tous les joueurs présents pour élaborer des tactiques de fourbes commence à faire son chemin un peu partout. Il faut avouer que le protocole utilisé par Novalogic est très efficace et prend vraiment un minimum de bande passante. Le must du must en la matière se trouve tout simplement dans la boîte, sous la forme d'un casque micro de fort bonne qualité (en fait, plus un micro que l'on pose sur la tête pour qu'il tienne tout seul). Le jeu réseau est en soi extrêmement divertissant, avec ses incidents de feu, la confusion visuelle et auditive qui y règne, mais aussi grâce au nombre impressionnant d'abrutis américains nationalistes que l'on y trouve et qu'on aimerait assommer à coups de Leclerc.



Rumeurs de guerre

Comme Novalogic en a l'habitude, AFIII propose de nombreuses missions et campagnes dont les données géopolitiques sont assez crédibles. Mais outre le souci de vraisemblance, dont beaucoup de joueurs comme moi se moquent, ces dernières ne sont qu'un bon prétexte pour nous faire découvrir des zones de combats et des types d'affrontements très éclectiques. Ainsi, entre deux interventions, de la Somalie jusqu'au Pakistan ou en Georgie, nos chenilles auront l'occasion de rouler sur tous les types de guérilleros. Un éditeur de missions, d'une simplicité de mise en œuvre extrême, vient s'ajouter à cette possibilité.
La seule vraie déception provient du moteur 3D. Je vous le donne en mille : comme nombre d'autres produits de Novalogic, il est en Voxel et ne profite d'aucune accélération 3D. Pire, il ne dépasse pas les 640*480 (ou alors j'ai bu). Bien sûr, après quelques minutes de jeu, on se rend compte que le Voxel, ce n'est pas si mal que ça, qu'au moins, avec lui, on ne voit pas un seul de ces sales polygones, qu'il permet de recréer des couleurs et des paysages beaucoup plus naturels. Bref, des tas de choses vraies qui, toutefois, avec un peu d'effort, auraient pu tout aussi bien être portées avec une accélération 3D. À part cela, il faut avouer que les effets de tir et d'explosions sont de fort belle apparence. On retrouve beau-



▲ *Chaque élément du décor est destructible.*

En fait, le moteur Voxel excelle toujours autant à représenter les reliefs les plus accidentés d'une façon naturelle. ▼



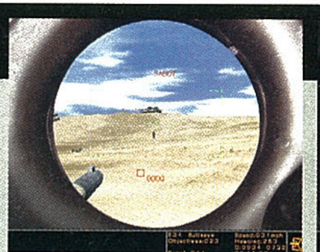
Le char



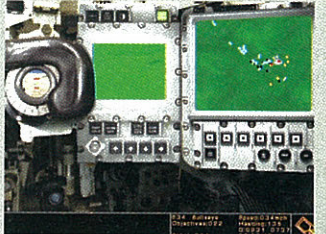


95/98 JOUABLE SUR PII 350 64 MO DE RAM
DÉVELOPPEUR NOVALOGIC ÉTATS-UNIS
ÉDITEUR NOVALOGIC
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

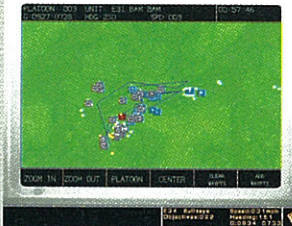
MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
LAN	8
SERVEUR IP	32

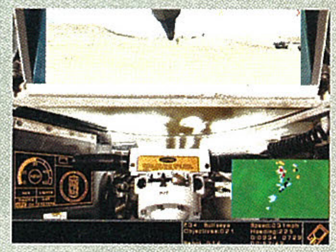


POSTE DU CANONNIER



POSTE DU CHEF DE CHAR





POSTE DU CONDUCTEUR

Systèmes internes

Les systèmes de bord du char correspondent plus ou moins à l'un des quatre membres d'équipage présents dans le char.

Poste du canonnier

Pour faire feu, le tireur dispose de deux viseurs. Le premier, appelé GPS, permet de repérer grossièrement une cible, avec un champ de vision large et une magnification de trois fois. Il bénéficie aussi d'un grossissement optique de x10 pour un alignement plus précis. Dans ce dernier, s'affichent des informations sur la munition se trouvant dans le canon ou sur les possibilités de tir. Le second viseur, auxiliaire, est utilisé pour un calcul plus précis. Il dispose donc d'une graduation afin de régler manuellement la hausse, en cas de panne des systèmes de bord. On peut s'en servir aussi pour faire dépasser seulement le canon de derrière une élévation, afin d'avoir un camouflage maximum tout en conservant des possibilités de tir.

Poste du chef de char

Le chef de char est celui qui, lors d'un combat, assigne les objectifs courants et les cibles d'opportunité au tireur. Pour l'aider dans cette tâche, l'ordinateur de bord est capable de repérer toute source thermique et de l'identifier automatiquement (ce qui n'a pas empêché nombre de tirs fratricides de survenir pendant la guerre du Golfe). Afin de mieux percevoir le monde externe, un écran offre des capacités d'intensification de lumière et de vue infrarouge. Ces dernières fonctionnent aussi de jour, grâce à l'inverseur de polarité qui fait ressortir les cibles du décor. Sur cet écran, on trouvera les contrôles de visée et d'alignement du canon. Quelques boutons permettront d'affiner la hausse et l'azimut de ce dernier, en cas de pépins. Grande nouveauté du M1a2 : l'IVIS qui dresse une représentation, vue du dessus du champ de bataille, des alentours. Cela fonctionne à peu près comme un système AWACS, avec chaque char se relayant des informations de pointage et de position. De nombreuses données y figurent, comme l'emplacement des objectifs, des véhicules et des troupes alliées ou ennemies, superposées à une carte en élévation. Le chef de char occupe aussi une fonction employant la mitrailleuse lourde. Il pourra donc déverrouiller la tourelle, histoire de se dégourdir les mains sur des cibles légères.

Poste du conducteur

Le conducteur a un rôle limité d'ingénieur de bord. Ainsi, il pourra consulter un panneau lui montrant l'état de santé du véhicule. Une ouverture et un écran lui permettront de se diriger de jour comme de nuit, tout en lui offrant un bon champ de vision.



Ambiance Saddham revival.

coup d'artefacts, tels que des traces de chenille ou des écrans de fumée, que l'on pourrait croire sortis d'un Wargasm en résolution minimale. Autre mauvais point (sur PII 450) : la rapidité qui, lorsque le terrain est vraiment encombré (c'est tout de même très rare), chute curieusement à plusieurs reprises, sans toutefois passer en dessous des 15 images/seconde.

En bref

AFIII est une suite digne. Cependant, le fait de revoir ce moteur Voxel laisse à penser que les conditions de travail des développeurs de Novalogic sont sinistres, qu'ils se font battre dès que l'un d'entre eux a le malheur d'évoquer l'accélération 3D. Pour parler franchement, même si j'éprouve toujours un aussi grand plaisir à jouer à leurs jeux, j'espère qu'ils se feront aplatir commercialement par le premier jeu de simulation arménien venu.

Bob Arctor





- Les ambiances de guerre très réalistes.
- Les terrains vraiment bien conçus.
- 65 tonnes.
- Le dernier jeu fait avec un moteur Voxel.
- Du moins, je l'espère.

EN DEUX MOTS

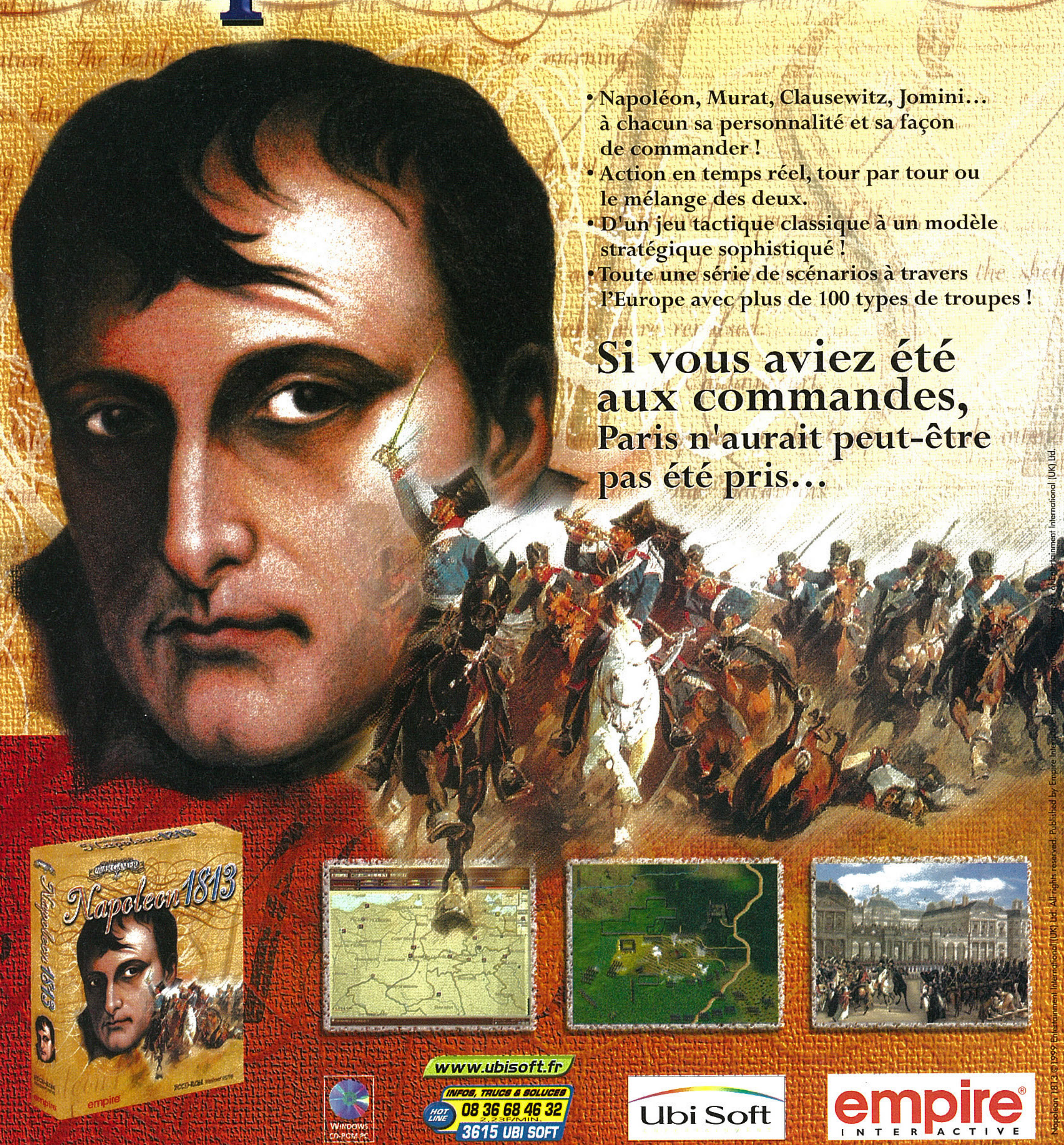
Un bon jeu, une ambiance unique qui nous rappelle les meilleurs moments de Comanche 3. En bref, du vrai Novalogic jusque dans ce sordide moteur Voxel qu'ils nous rebalancent depuis dix ans à une fréquence métronomique. Dieu, faites qu'il crève et que AFIII soit le dernier jeu conçu avec.





TECHN. 72 DESIGN 79 INTÉRÊT 80

WARGAMER
Napoleon 1813



Test

Freespace, la bonne surprise de 98 en matière d'action spatiale, revient pour un nouvel épisode.



Freespace 2

Combat spatial arcade pour space pilotes débutants - PC CD-Rom





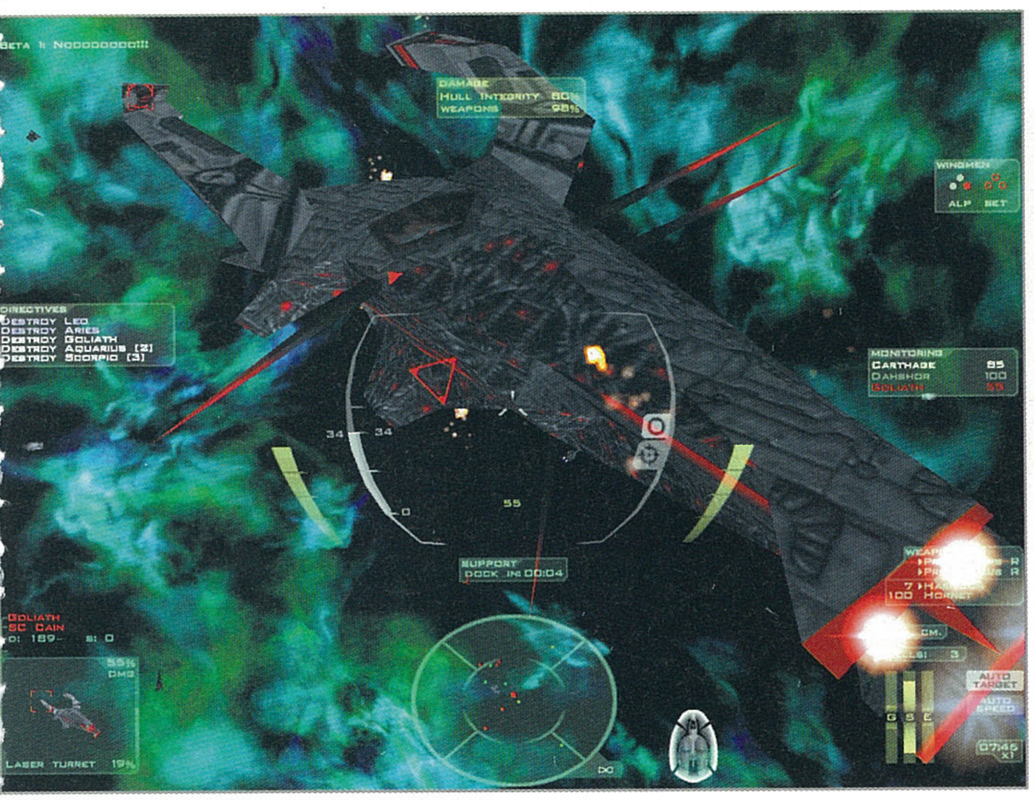
Alors que Chris Roberts se tapait son petit délire mégalo en réalisant un film pour le grand écran (au fait, ça a fait combien d'entrées, « Wing Commander », ze movie ?), Volition s'est engouffré dans la brèche en nous proposant sa version du shoot spatial moderne avec Conflict Freespace : The Great War. Visuellement attractif, doté d'une bonne jouabilité et de missions variées, Freespace a su s'attirer les faveurs du public. Suffisamment d'ailleurs pour qu'Interplay commercialise rapidement une extension : Silent Threat. Il faut dire que Freespace était plus simple à prendre en main pour les pilotes spatiaux en herbe, que des simulateurs plus tactiques comme la série des X-Wing ou bien I-War. Aujourd'hui, à peine plus d'un an après le premier volet, Freespace 2 revient à la charge. Mais qu'est-ce qu'il nous apporte donc dans son petit panier ? Un petit pot de beurre ? Eh bien, c'est un peu ça. Pas de grands chamboulements dans cette suite, mais une bonne remise à niveau : une nouvelle brassée de missions, un éditeur refondu, un mode multijoueur enrichi, et surtout un graphisme haute résolution qui en décoiffera plus d'un. Bref, de quoi continuer à occuper le terrain en attendant que le père Roberts nous balance enfin son Freelancer (qui promet drôlement mais n'est pas près de pointer le bout de son canon à particules). Quant à Lucas, n'en parlons plus, il est devenu complètement sénile, le pauvre.

Perdus dans l'espace

Mais laissez-moi d'abord faire un petit rappel des épisodes précédents, pour ceux qui ne seraient pas familiers avec l'univers uuuultra original de Freespace. Dans un futur de l'avenir lointain, les Terrans (les Terriens) se mettaient sur la tronche avec leurs ennemis irréductibles, les Vasudans. Et puis un jour, arrivèrent les terribles Shivans. Ils se montrèrent tellement agressifs et mal élevés que Terrans et Vasudans n'eurent pas d'autre choix que de se rabibocher en vitesse pour faire face à la menace. Faut dire que les Shivans n'étaient pas seulement mieux armés. Ils disposaient en plus de vaisseaux amiraux protégés par des champs de protection d'un genre inédit. Alors que tout ça se goupillait plutôt très mal, l'Alliance découvrit les vestiges d'une antique civilisation. Coup de bol incroyable, cette civilisation était parvenue à torcher les Shivans 8 000 ans auparavant. En fouinant dans les ruines des Anciens, les scientifiques de l'Alliance mirent alors au point une arme capable d'éradiquer le vaisseau mère des Shivans, le Lucifer. Et pouf ! le Lucifer parti en fumée dans le cosmos. Sauf que la porte hyperspatiale, de retour sur Terre, se volatilisa par la même occasion. Quelle ironie du destin, décidément bien malicieux dans cet avenir du futur. Pour les Terrans et les Vasudans, il n'y avait plus qu'un espoir : rassembler leurs forces dans ce coin de la galaxie en espérant retrouver un jour le chemin de leurs mondes d'origine.

▲ Le principal atout de Freespace 2 est sans conteste son graphisme chatoyant.





▲ *Certains croiseurs ressemblent à des crustacés. Ça rappelle le design des vaisseaux de « Buckaroo Banzaï » (le film) ou de Wing Co Prophecy.*





Certaines missions prennent place à l'intérieur de nébuleuses gazeuses traversées par des orages électriques. On s'y croirait ! ▼



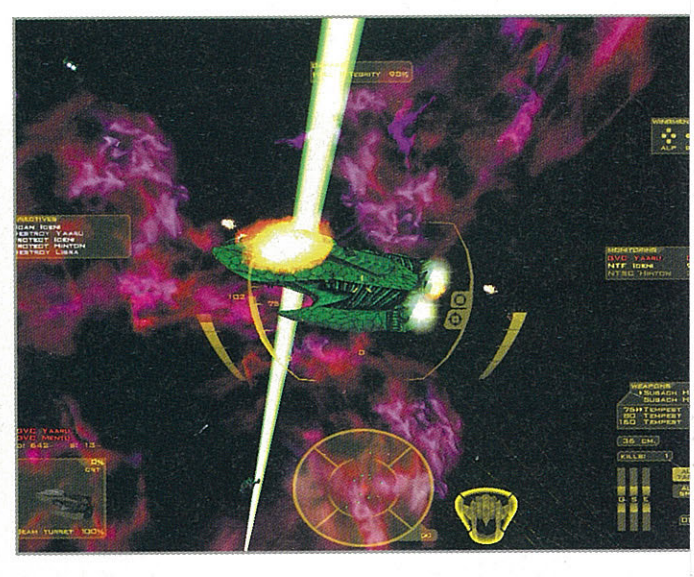
Alors que démarre l'intrigue de Freespace 2, les Terrans et les Vasudans sont plus que jamais copains. Leur alliance s'est renforcée et ils sont occupés à rebâtir une civilisation. Pourtant, terrible coup de théâtre, un groupe de Terrans a fait sécession. Ils se font appeler le Front des Néo Terrans et ils occupent déjà trois systèmes de l'Alliance. Comme si cela ne suffisait pas, les vaisseaux shivans continuent à semer la pagaille alentour. Votre mission, si vous l'acceptez, jeune recrue, sera de protéger l'Alliance contre l'engeance ennemie. Vous serez assigné à l'escadron Hammerhead, célèbre pour avoir liquidé le Lucifer. Rompez, et direction la salle des cartes pour votre premier briefing !

La grosse install

Ce qu'on ne dit pas aux nouvelles recrues, c'est que l'escadron Hammerhead, les vétérans l'appellent entre eux l'escadron des Crétins. Faire péter la porte hyper spatiale avec le Lucifer, c'était pas vraiment une idée de génie. Les cons ! En attendant, voilà un alibi tout trouvé pour la nouvelle campagne de Freespace 2.

Les habitués de Freespace retrouveront facilement leurs marques, puisque l'interface principale n'a pas changé. Un petit mot sur l'installation quand même. Si vous avez de la place sur votre disque dur, vous pourrez opter pour l'install complète qui inclut la musique, les animations et les briefings. Vous gagnerez pas mal de temps pour les chargements des missions. Mais quand je dis de la place sur le disque dur, c'est pas une paille puisque 1,2 Go sera nécessaire, le jeu tenant quand même sur 3 CD. Vivement le DVD !

Comme dans le premier Freespace, plusieurs pilotes peuvent être créés. Ce qui s'avère pratique si vous laissez un pote tester votre dernière acquisition, histoire qu'il ne pourrisse pas vos meilleurs scores. De même, il est toujours possible de cloner un pilote, de consulter des statistiques pour chacun d'entre eux, etc. Le menu principal donne également accès à la Tech room, sorte de salon du Bourget des vaisseaux freespaciens. Vous pourrez consulter le degré d'avancement technologique des trois factions en présence, étudier chaque vaisseau avec ses caractéristiques propres ainsi que toutes les armes de la simulation. Il y a même un récapitulatif de l'histoire de la Grande Guerre pour ceux qui n'auraient pas participé au premier volet de Freespace.

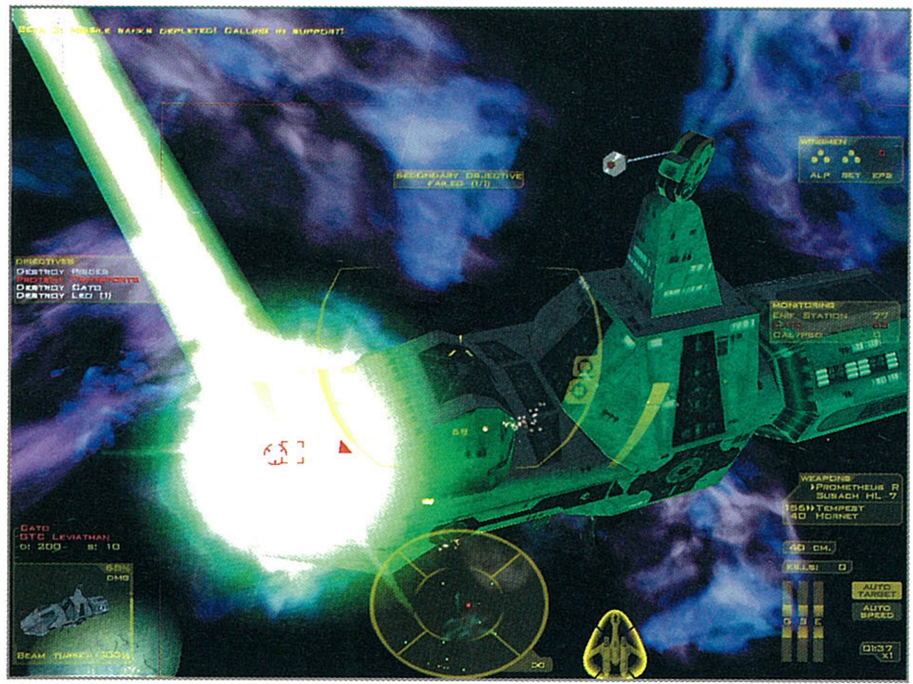


Vaisseaux à gogo

Quoi de plus efficace pour motiver un baroudeur de l'espace avant l'épreuve du feu, que de lui confier de nouveaux joujoux et de nouveaux moyens d'en découdre ? Volition l'a bien compris, puisque Freespace 2 nous propose des vaisseaux flambants neufs en plus des vieilles connaissances. En début de campagne, on vous refilera donc les clefs d'un nouveau chasseur Myrmidon, du bon vieil Hercules et du nouveau Hercules modèle 2 ainsi que de l'Ulysses et d'un intercepteur Perseus, j'en passe et des meilleurs. En fin de campagne, on pourra en outre se la péter grave en prenant les commandes d'engins « rebelles » et « shivans ». De véritables petits monstres du cosmos.

Côté vaisseaux amiraux, Freespace premier du nom nous en collait déjà plein la vue. Survoler un vaisseau mère pendant trois plombes, ça fait toujours son petit effet. Eh bien les gars, c'est pas demain que Freespace 2 suivra l'adage « small is beautiful ». Pour se prémunir contre les attaques shivans, les Terrans avaient déjà mis au point des super forteresses vraiment balèzes. Le destroyer de classe Demos est de la taille du Galatea de Freespace 1. Mais attendez de voir le nouveau Colossus. Dans sa carlingue, on pourrait allègrement faire tenir six porte-avions de la taille du Lucifer. Disons qu'il faudra près de deux minutes, au plus rapide des chasseurs terrans, pour survoler le Colossus dans toute sa longueur. Lorsqu'on passe à l'attaque d'une super forteresse, on a vraiment l'impression de se balader à bord d'une petite coquille de noix. Les différences d'échelles sont bien transcrites. Et c'est le moins que l'on attendait, après avoir maté des séries TV comme « Babylon V ».

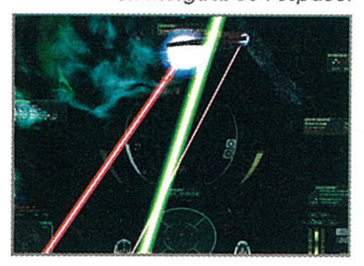


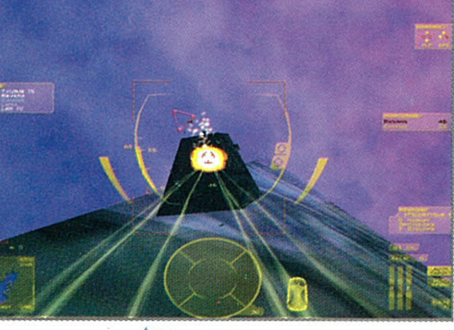


▲ L'armement lourd des vaisseaux amiraux est capable de couper un destroyer en deux. Si vous vous faites prendre dans le faisceau, vous êtes bon pour finir en merguez de l'espace.

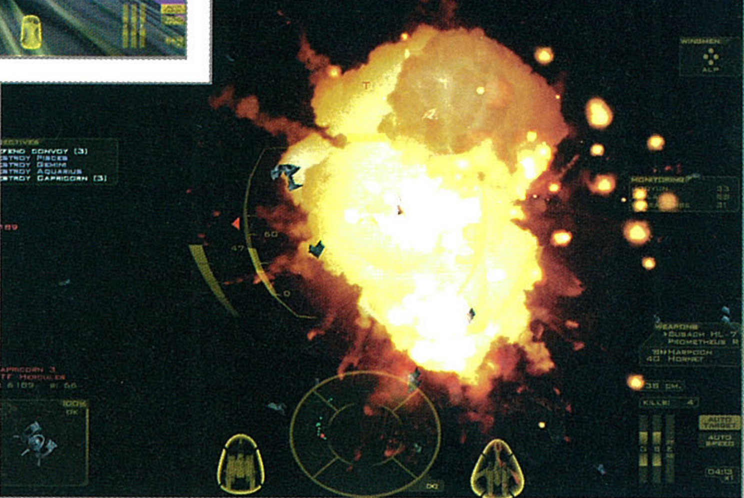
Tu l'as vu, mon gros laser ?

Bon, les chasseurs, c'est fait. Les gros vaisseaux, c'est bon. Ah oui, laissez-moi maintenant vous toucher un mot de l'armement dernier cri. Héhé, des nouveautés de ce côté aussi. Dans Freespace 2, Volition a mis le paquet sur les systèmes de défense des vaisseaux amiraux. Ils sont tout d'abord équipés de batteries DCA, qui vous échaufferont sacrément les boucliers si vous vous faites prendre en tir croisé. Mais le plus impressionnant, ce sont les canons à faisceau d'énergie (beam), qu'on trouve sur les super forteresses. Avec ces canons, les vaisseaux géants se tapent des bastons cosmiques façon Macross. Si vous passez par malheur dans le rayon, flursh !, vous êtes bon pour finir en merguez de l'espace. Le sport du coin consiste donc à effectuer des « runs » sur les vaisseaux géants, pour mettre hors de service leurs systèmes d'armes avant de pouvoir les détruire. Attention, car ils disposent aussi d'une version allégée des canons à rayon spécialement destinée à éliminer les chasseurs kamikazes. Les chasseurs et autres bombardiers embarquent pour leur part des rayons et lasers standards, plus diverses sortes de missiles, explosifs et bombes anti-gros lourds. De quoi avoir du répondant contre les brontosaures galactiques.

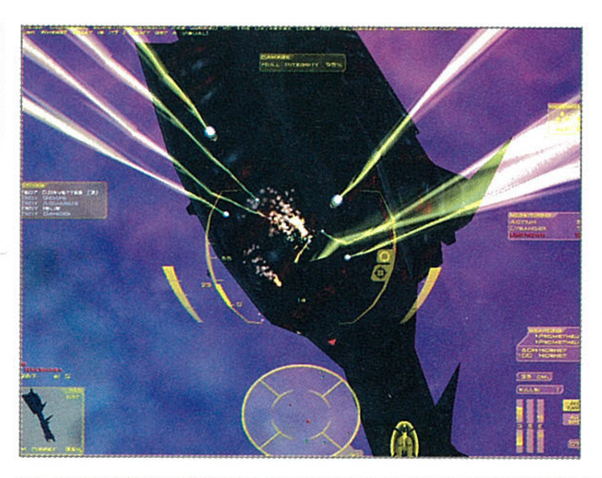


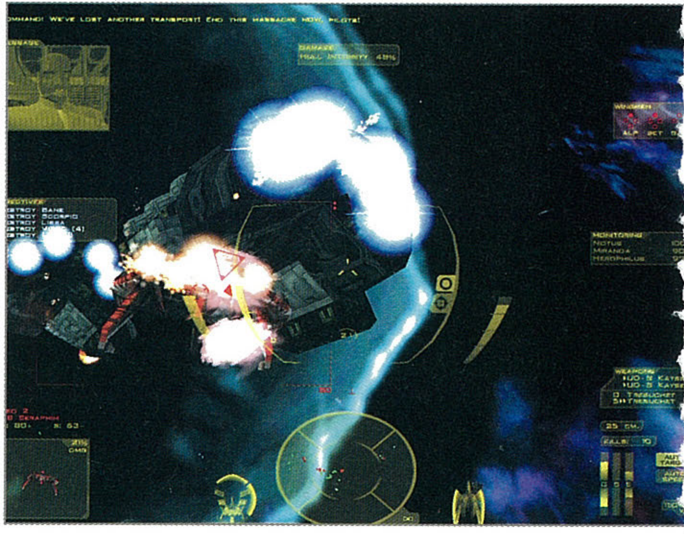


▲ On pourra attaquer indépendamment chaque système d'arme des gros croiseurs ennemis : ici une tourelle à rayon.



Big Badaboum ! Les explosions et autres effets graphiques de Freespace 2 sont carrément impressionnants. ▶





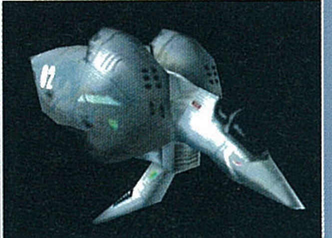
Les missions

Volition annonçait trente missions mais je n'en ai vu que vingt-quatre dans cette version de test. Et encore, parmi celles-ci, six étaient des missions d'apprentissage. Durant cette nouvelle épopée, il vous faudra affronter les forces des NTF, prêter main-forte aux Vasudans, explorer des nébuleuses de gaz pour percer les mystères des Shivans, espionner à tout va, escorter vos nouveaux amis... Comme à l'accoutumée, les objectifs des missions sont suffisamment variés pour relancer l'intérêt de la campagne. La campagne n'en est pas moins rigoureusement linéaire. Volition a ajouté une fonctionnalité pour faciliter la vie des plus manchots des pilotes. Si vous n'arrivez pas à passer une mission à cinq reprises, le jeu vous proposera de passer à la mission suivante. Si c'est pas trop généreux de leur part ! Les missions qui m'ont plu le plus consistent à attaquer les vaisseaux amiraux : destroyers, croiseurs et super forteresses shivans. On peut encore relever des comportements débiles de l'I.A. des chasseurs alliés. C'est pas pour rien qu'ils appartenaient à l'escadron des crétins, c'est sûr. L'I.A. n'a apparemment rien à foutre des canons à rayons, et on ne compte pas le nombre de coéquipiers qui finissent en méchoui shivan. Pour compenser la chose, l'I.A. des vaisseaux contrôlés par le programme n'est pas toujours au top. L'un dans l'autre, ça équilibre. Le système de communication est toujours présent, ce qui veut dire que vous pourrez envoyer des ordres à vos ailiers pendant l'action. Le contrôle est maintenant plus aisé, grâce à l'emploi de raccourcis clavier permettant de désigner rapidement les cibles à attaquer. Il est recommandé d'apprendre ces raccourcis en début de campagne, car ils vous seront bien utiles plus tard.

Galerie de vaisseaux

LES CHASSEURS

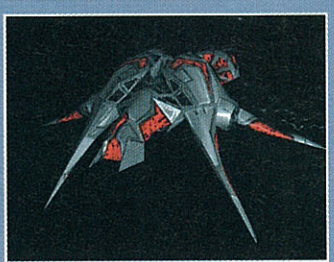

GTF Erinyes


GTF Hercules Mark II

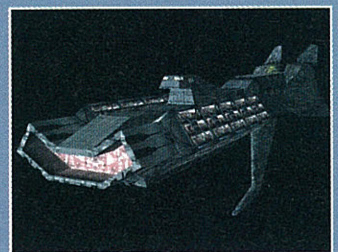

GTF Myrmidon

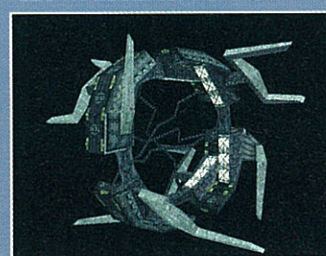

GTF Perseus

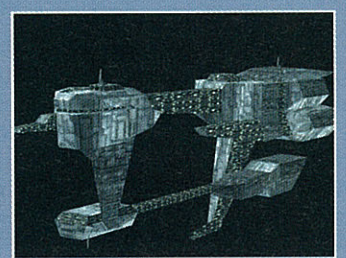

GVF Tauret


SF Mara

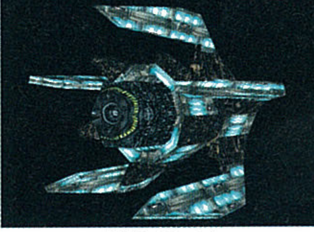
LES VAISSEAUX SPÉCIAUX

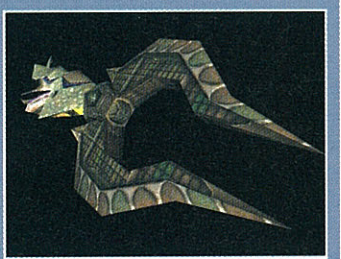

GTG Zephyrus


GTI Ganymede

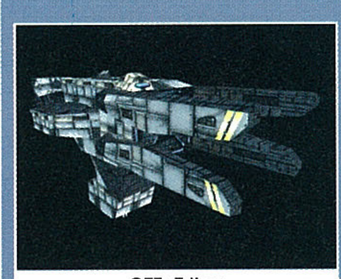

GTM Hippocrates

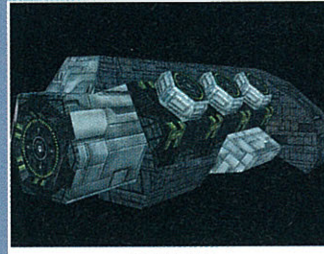

GTS Hygeia


GTSC Mjolnir


GVG Anuket

LES TRANSPORTS


GTFr Triton


GTT Argo


GVFr Bes

LES BOMBARDIERS

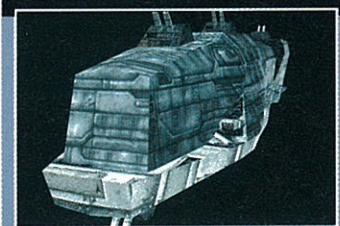

GTB Artemis


GTB Boanerges


GVB Bakha

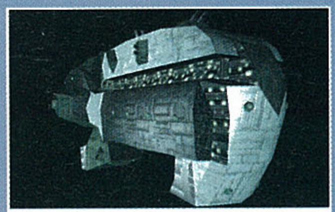

GVB Sekhmeth

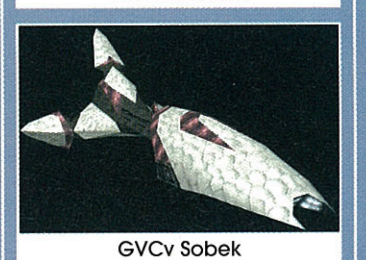
LES CROISEURS


GTC Aeolus

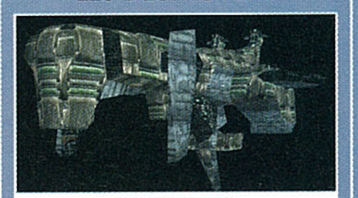

GVC Mentu

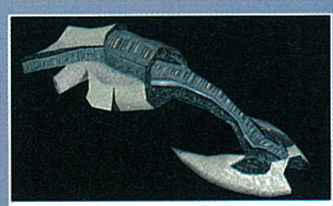
LES CORVETTES


GTCv Deimos


GVCv Sobek

LES DESTROYERS


GTD Hecate


GVD Hatshepsut

LES AWACS


GTA Charybdis


GVA Setekh

95 direct 3D 3dfx Side Winder Force Feedback Pro

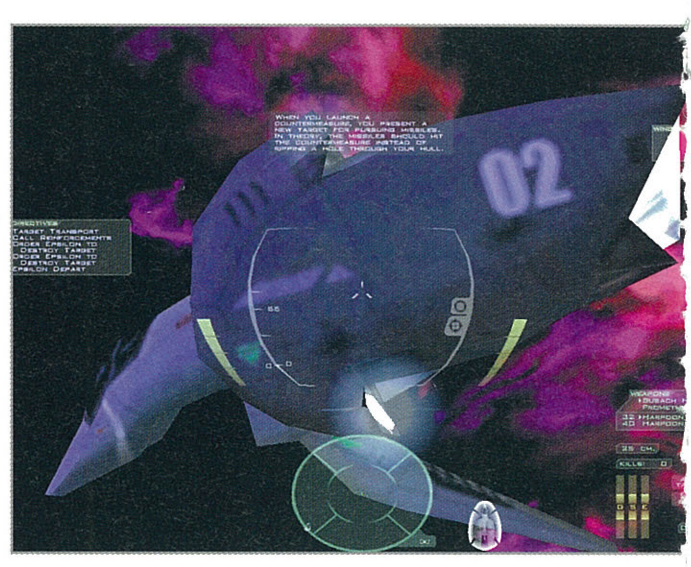
■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 64 MO RAM + CARTE 3D ■ EDITEUR INTERPLAY
■ DÉVELOPPEUR VOLITION ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
INTERNET SERVEUR	www.pxo.net
INTERNET IP	OUI

L'espace de Freespace 2 est loin d'être vide : nuages de gaz multicolores, planètes, vaisseaux de taille conséquente... ▶







Une réalisation carabinée

Freespace 2 ressemble à une de ces superproductions américaines au cinéma : une intrigue téléphonée, mais une réalisation à couper le souffle. Le moteur exploite tous les effets des cartes accélérées Direct3D. Les textures sont plus détaillées que dans Freespace 1. Vous pourrez choisir n'importe quelle résolution pour peu que votre carte la supporte, que ce soit en 16 ou en 32 bits. Les photos de ce test ont été réalisées en 1024 x 768, avec une TNT2 Ultra. Sur mon PIII 500, c'était incroyablement fluide à part quelques petits ralentissements lors des explosions. Les propriétaires de configuration plus modestes ne sont pas pour autant laissés sur le bas-côté. Freespace 2 se comporte encore honorablement sur un P200 avec carte 3D, à une résolution plus modeste, il est vrai. Par contre, il faut obligatoirement disposer d'une carte accélérée vu qu'il n'y a pas de mode logiciel.

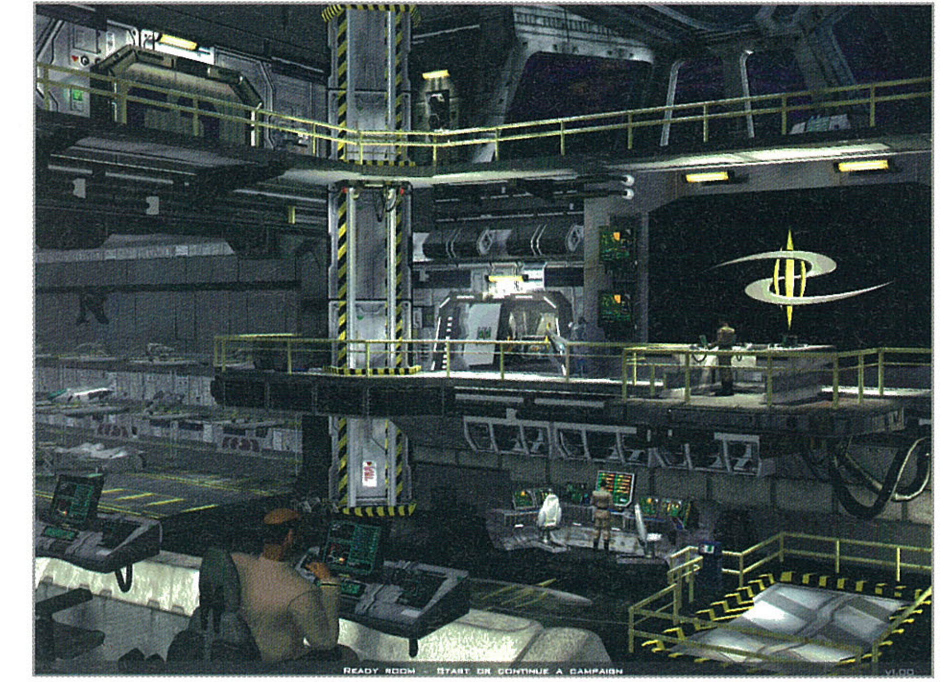
Les explosions sont parmi les plus belles qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu. Quand vous détruisez un vaisseau amiral, il propulse des débris de toutes parts, ce qui risque d'endommager votre vaisseau si vous vous tenez trop près. Les canons à énergie éclairent tout ce qui se trouve à portée. Les ondes de choc engendrées par les explosions vous enverront valdinguer dans le décor. Mais ce n'était pas suffisant pour Volition, qui a décidé de frapper un grand coup dans la simulation spatiale en nous faisant visiter l'intérieur de gigantesques nébuleuses gazeuses. Le résultat est étonnant. Comme dans le deuxième long métrage « Star Trek, la Colère de Khan », vous vous retrouvez en mission dans une nébuleuse traversée par des orages magnétiques. Les systèmes de détection sont brouillés par les interférences. Graphiquement, la nébuleuse ressemble à un mauvais cauchemar de « démo-codeur » en pleine remontée d'acides. Ouais, c'est pas évident à traduire en mots. Genre du cerveau d'alien qui pulse doucement. C'est de la purée de pois, on ne voit pas très loin et on a parfois du mal à faire la mise au point. Bref, c'est bizarre comme effet. Ça vaut pas un bon champ d'astéroïdes bien modélisé. Mais bon.

Vous vous souvenez de la séquence d'intro de Freespace 1 en images de synthèse ? Fameuse. Freespace comporte aussi une dizaine de scènes cinématiques intercalées entre les missions. Mais probablement par manque de temps, ces séquences sont nettement moins impressionnantes que dans le passé.

Multijoueur

Via son site Parallax Online, Interplay nous propose de continuer les combats de Freespace sur Internet. L'accès au service est gratuit. Il suffit de s'enregistrer et de récupérer l'accréditation envoyée par PXO. Les joueurs peuvent s'affronter escadrons contre escadrons avec le SquadWar. Un système de stats et de classement (ladder) est évidemment proposé. Plus original, il est possible de faire tourner son propre serveur sans avoir à compter sur les serveurs dédiés.

Iansolo



▲ *À partir de l'écran principal, vous pourrez consulter vos pilotes, vaisseaux et équipements ou bien rejouer une des missions de la campagne dans le simulateur.*

- \+ Facile d'accès (pas trop de touches).
- \+ Graphisme qui dépote.
- \+ Petites configs autorisées.
- \+ Son 3D et joystick à retour de force supportés.
- \- Campagne linéaire.
- \- Trop arcade.
- \- I.A. moyenne.

EN DEUX MOTS

Freespace 2 n'est pas mon jeu spatial préféré. Trop arcade à mon goût. N'empêche qu'il devrait recueillir les suffrages des joueurs, spécialement les débutants. La réalisation graphique est à tomber par terre et, en plus, le bougre sait se contenter d'une configuration modeste, pour peu que vous la dopiez avec une bonne carte 3D. Mmmm, moui, eh bien tout ça c'est très bien, mais vivement Elite 4.



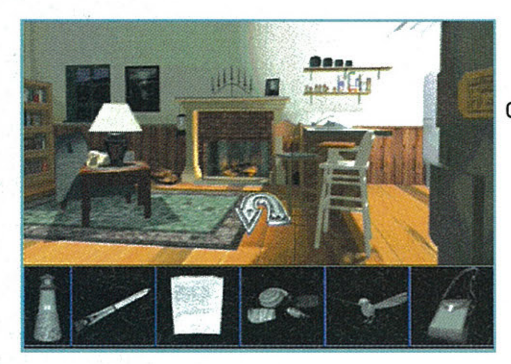
Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

BUDGET

PAR IVAN LE FOU

Les fêtes de Noël approchent et avec elles, la foire d'empoigne à laquelle se livrent chaque année les éditeurs de jeux vidéo pour placer leurs nouveaux jeux auprès du public. Quand on sait que cette période représente souvent plus de la moitié du chiffre d'affaires annuel, on comprend mieux leur stress. Du coup, ce n'est pas vraiment le meilleur moment pour lancer de bons petits jeux pas chers. Pensez donc : et si ça détournait le consommateur des gros jeux nouveaux bien chers ? Hélas, l'actualité de la rubrique Budget risque donc d'être assez calme dans les mois à venir. Voici pourtant quelques nouvelles en vrac à vous mettre sous la dent. Auparavant vendu avec son add-on Mysteries of the Sith à 249 F, l'excellent Jedi Knight existe maintenant seul à 99 F (Collection LucasArts). GT sort une compilation spéciale course futuriste pas mauvaise regroupant, pour 129 F, le bien chouette Rollcage et le moyen WipEout 2097. Enfin, dans la compilation « 15th Anthology » (Virgin, 199 F), vous trouverez beaucoup de vieilleries, mais aussi un superbe jeu de rôle (Fallout), un bon jeu de billard (Virtual Pool), un jeu de plate-forme rigolo (Lost Vikings 2) et un excellent jeu de stratégie (M.A.X.).

COMPILATION AVENTURE



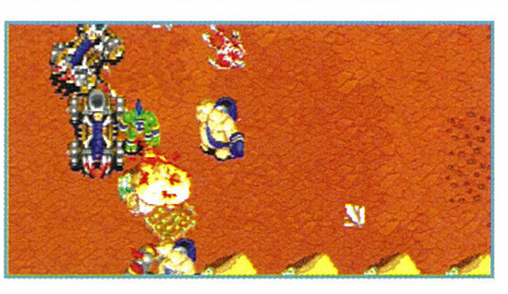
SIERRA COLLECTION, 169 F

Cette compilation regroupe trois jeux d'aventure de bonne facture. Lighthouse, sorti il y a plus de deux ans, était un jeu magnifique dont l'intrigue valait le déplacement (92 % dans Joystick n° 74). Encore plus vieux, Gabriel Knight 2 n'est sans doute pas le meilleur de la série, mais son histoire de loups-garous est loin d'être déplaisante (90 % dans Joystick n°68) ; quant à Larry 7, c'est l'habituelle succession de tribulations loufoques de notre dragueur catastrophique préféré. Pas un sommet, certes, mais j'en connais que ça détend.

WARCRAFT 2 BATTLE.NET EDITION

ÉDITEUR : SIERRA, 149 F, PENTIUM 60 AVEC 16 MO DE RAM (OU MACOS 7.6 MIN.)

Voilà qu'on nous ressort nos vieilles amours du placard ! Sierra a en effet décidé de rééditer le jeu de stratégie en temps réel Warcraft 2, en le mettant à jour de façon à ce qu'il soit compatible avec le service multijoueur Internet de Blizzard, Battle.net. Non seulement cette réédition comprend le jeu et son extension Beyond the Dark Portal, mais en plus elle sera disponible en version Windows 95/98, NT, et Macintosh. Ce pack propose donc plus de 50 missions solo, une centaine de cartes multijoueur et l'accès à Battle.net et à son système de classement. C'est pas du tout neuf, c'est clair, mais finalement, ce ne doit pas être si désagréable de retrouver les peons et les grunts après tout ce temps. M'enfin 149 F, c'est un peu cher pour un jeu aussi vieux. (90 % dans Joystick n° 67).



POLICE QUEST SWAT 2

SIERRA ORIGINALS, 99 F, PENTIUM 200 ET 64 MO DE RAM

Dans le genre « simulation d'intervention policière », l'année 1999 a été particulièrement riche, avec Rainbow Six, sa suite Rogue Spear, et même Counter Strike, le mod pour Half-Life. Et bien entendu, SWAT 3 encore à venir (en preview dans ce numéro). Face à cela, il est vrai que Police Quest SWAT 2 paraît dépassé : ses pauvres sprites et son moteur poussif en vue isométrique font pâle figure face à la déferlante de la trouadé super-texturée. N'empêche que SWAT 2 (du nom d'une unité de la police de Los Angeles, une sorte de GIGN local) est un très bon jeu, reproduisant fidèlement les situations (et tactiques subséquentes) que sont censés affronter ces policiers d'élite. Alors même si le moteur est un peu lent et le graphisme pas folichon, la qualité des missions fait de ce soft un très honnête divertissement tactique.
(80 % dans Joystick n° 97)

KING'S QUEST VIII, LE MASQUE D'ÉTERNITÉ



SIERRA ORIGINALS, 99 F, PENTIUM 200 AVEC 32 MO DE RAM

Avec le huitième opus, la série de jeux d'aventure des King's Quest a marqué un tournant : le jeu est passé d'une jolie 2D à une 3D moche. Mais ce serait injuste de ramener ce Masque d'Éternité à un moteur 3D raté. Excellent jeu d'aventure médiéval fantastique (avec les discussions, recherches, puzzles et réflexions habituelles), il se mâtine de jeu de rôle à la façon d'un Lands of Lore premier du nom, c'est-à-dire de façon réussie. Expérience, évolution du personnage, scénario moins linéaire et combats à gogo contre toutes sortes de monstres, tous les ingrédients sont réunis pour passer un bon moment.
(80 % dans Joystick n° 99)

Tests Brefs



Wargamer Napoleon 1813

Wargame Hard-Core - PC CD-rom



Ce wargame part d'une bonne idée : offrir au joueur une vision à la fois stratégique et tactique de la campagne napoléonienne. On peut y déplacer ses armées pour occuper des villes ou contrôler certaines places, comme les ponts et les carrefours routiers. Lorsque deux armées ennemies se rencontrent, on passe alors au niveau tactique, celui du champ de bataille, avec les bonnes vieilles cases hexagonales. Et c'est là que le bât blesse. Une interface préhistorique, un graphisme qui repousse de quelques dizaines de mètres les frontières du médiocre, des animations tellement mauvaises qu'on a l'impression d'assister à une bataille de tréteaux robotisés. Autant de défauts monstrueux qui viennent taillader à coups de sabre la bonne impression que le jeu peut donner au départ. Alors certes, il y a le réalisme historique, et chaque brigade et chaque unité est présente, à l'image des vraies campagnes napoléoniennes. Il y a aussi quelques bonnes idées, comme la possibilité d'exploiter la population des villes conquises pour grossir les rangs de son armée. Malheureusement, tout ceci ne fait pas oublier toutes les faiblesses du jeu, et au final, on ne s'amuse pas une seconde devant cette bouillie de pixels clignotants.

Ackboo

TOURNE SOUS **WIN 95/98**
JOUABLE SUR **P166 32 MO**
ÉDITEUR **EMPIRE INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **EMPIRE INTERACTIVE GB**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **2**



Settlers 3 : the Mission CD

Add-On pour tous joueurs - PC CD-Rom

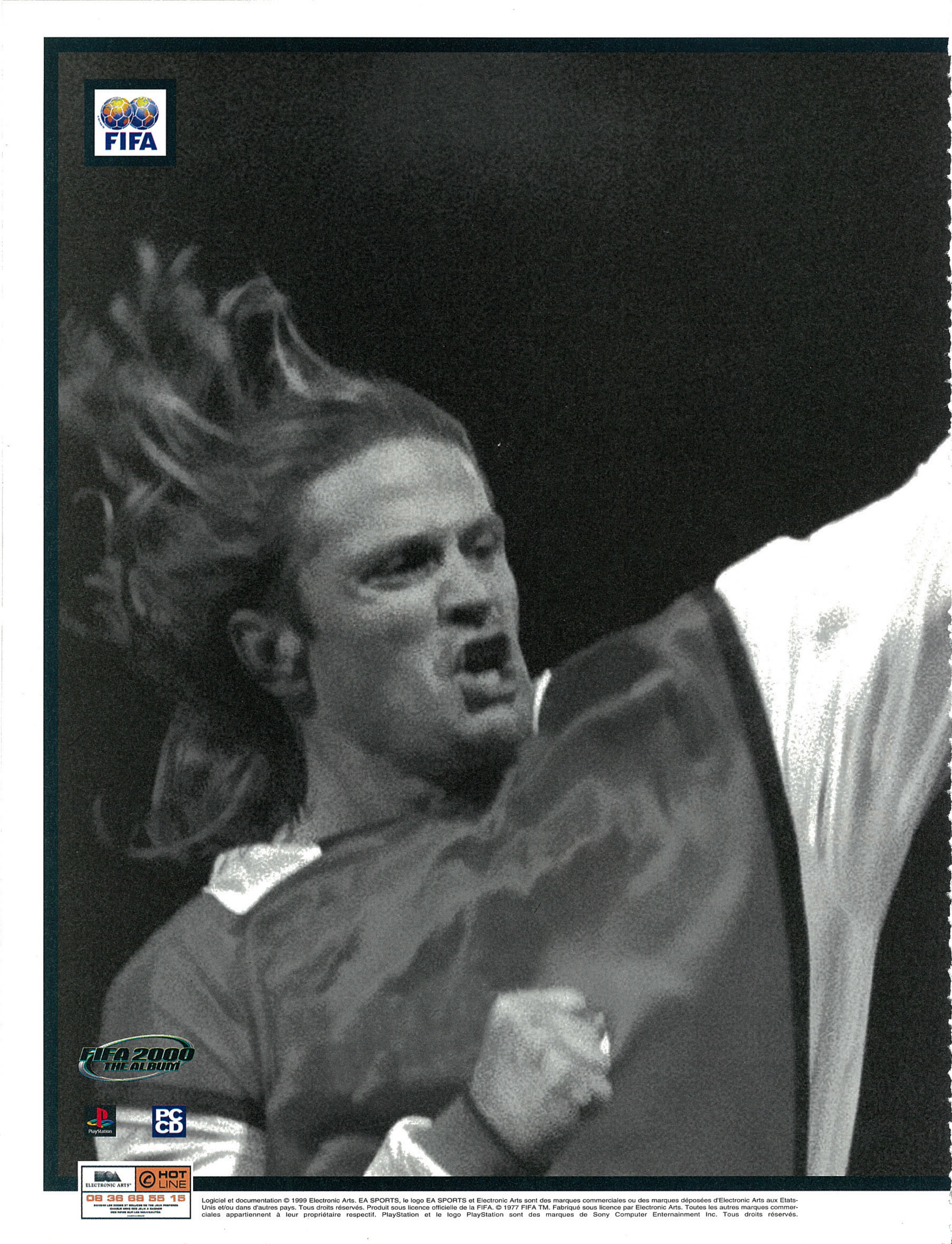
Cet add-on ne restera pas dans les annales. Trois campagnes supplémentaires vous sont proposées, pour les nations du précédent Settlers : romaine, égyptienne et asiatique. Chacune comporte 8 missions qui, même si elles sont assez longues, font plutôt pauvres pour un produit censé être un add-on. Il y a bien 10 autres niveaux solo et une vingtaine de cartes multijoueurs mais elles ne donnent guère l'illusion d'avoir un CD bien rempli. Le plus intéressant reste l'ajout de l'éditeur, qui permettra aux fans de dépasser les limites du produit. Aucune nouveauté n'apparaît. Le graphisme et l'interface n'ont guère évolué, tout comme les unités. On pourrait résumer le tout à « on reprend la même chose et on recommence ». On se demande pourquoi commercialiser un tel soft.



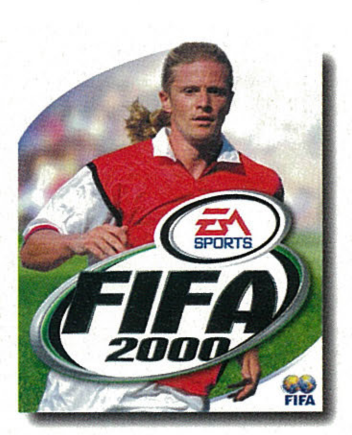
Kika



TOURNE SOUS **WIN 95/98**
JOUABLE SUR **P200 32 MO**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **BLUE BYTE SOFTWARE ALLEMAGNE**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **20**


FIFA
FIFA 2000
THE ALBUM
PlayStation
PC CD
ELECTRONIC ARTS
HOT LINE
08 36 68 55 15





EA SPORTS
FIFA
2000
FIFA





SPORTS
easports.com



Jouer sur PC était déjà un loisir cher, mais ces dernières semaines, c'est devenu carrément n'importe quoi. Tout ça à cause des prix de la RAM qui se sont envolés comme jamais. Si on est bien sage, le Père Noël devrait arranger ça pour décembre. Mais comme je dis souvent : c'est pas gagné. Surtout que maintenant, ce sont les prix des processeurs graphiques qui augmentent. Si ça continue, en 2000, on jouera tous sur des Game Boy overclockées...

N E W S 3 D

PAR DOC CAFÉINE

AMD pète un chrono





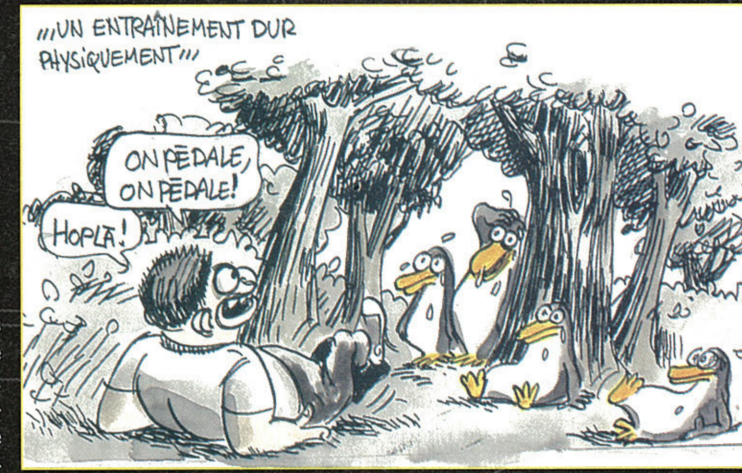
Pas facile d'être second dans un monde de brutes comme celui du semi-conducteur... Cela dit, ça n'empêche pas AMD de se battre pour aller piquer des parts de marché à tonton Intel. La nouvelle arme pour réussir ce tour de force, c'est l'Athlon 700 MHz. Oui monsieur, 700 MHz, soit 100 de plus que son concurrent avec le Pentium III qui plafonne pour le moment à 600. Malgré ça, AMD n'est pas vraiment en top forme côté porte-monnaie, et on attend toujours des cartes mère un peu sympas pour mettre la bête dessus (cf. « C'est le Delco » de ce mois-ci). Ah, j'oubliais, ça va être super cher. En plus, AMD ne va pas faire le malin longtemps : Intel devrait proposer des PIII à 700 et 733 MHz dès le 25 octobre, donc déjà disponibles ou presque quand vous lirez ces lignes. Oui, ça sera super cher aussi...

Itanium matin et soir



Mais keskecéça encore ? Pas de panique, c'est juste le nom commercial des ex-Merced, les prochains processeurs 64 bits d'Intel. C'est la société Lexicon basée à Sausalito (Californie), déjà responsable des noms Xeon et Celeron, qui a encore une fois frappé. Il paraît que ce nom reflète la puissance et la force de ce nouveau produit. Titanium sans le T, quoi... Je me demande ce qu'ils nous préparent pour le prochain et combien Intel paye pour tout ça. À part ce nom « original », la bête sera dévoilée aujourd'hui plus en détail, mais on sait déjà que ce gros bébé va inclure 4 Mo de cache en interne de niveau 2 et sera capable d'effectuer six milliards d'opérations par seconde. L'Itanium disposera aussi de son propre chipset, le 460 GX. Ce dernier utilisera de la RAM à 100 MHz, ce qui vaut mieux vu les problèmes du chipset i820. Bon, tout ça était pour votre culture personnelle, étant donné que ce processeur sera hors de prix pour le commun des mortels, sauf si vous jouez déjà à Quake3 sur un quadri-Xeon... Cela dit, on peut toujours rêver, il paraît qu'à long terme, Intel prévoit un glissement vers le bas de cette gamme. Logique, puisque c'est en fait la nouvelle architecture qui devrait remplacer à terme les PIII. Outcast doit bien pouvoir fonctionner en 640x480 avec ça, non ?

Amnésie chez les puces



Dans la série, « Les gros plantages de ce siècle », Intel vient de placer la barre très haut. Pensez donc, ils devaient sortir début octobre le tout nouveau chipset i820. Celui-là même qui est censé nous apporter le bus à 133 MHz, l'AGP 4X, le support IDE en UltraDMA 66, et l'utilisation de la nouvelle mémoire Rambus super rapide. Petit problème, les copains constructeurs de PC d'Intel se sont aperçus assez vite que visiblement, la mémoire Rambus va si vite qu'elle oublie la moitié des informations en route. Un peu gênant pour des machines censées devenir les nouveaux hauts de gamme de ces marques ! Les PC prévus pour cette date ont donc été démontés pour virer les cartes mère fautives, mais il n'y a toujours pas de date de disponibilité pour la version débuguée du chipset i820. Comme quoi, même les plus grands peuvent se vautrer dans les grandes largeurs. Pour info, le problème viendrait de la conception électrique des circuits, et Intel recommande maintenant de limiter les cartes mère à deux emplacements RAM. Soit 512 Mo maxi, ce qui fait un peu juste pour fabriquer des serveurs ou des stations haut de gamme. En attendant, le constructeur américain Micron (spécialiste de la vente directe, comme Dell ou Gateway) se marre bien : il fait une campagne de pub où il se moque de ses petits copains en panne de chipset. Eux ont choisi le chipset de VIA Technologies, qui apporte l'AGP 4X, le support de la SDRAM à 133 MHz (moins chère que le produit de Rambus et visiblement aussi performant), et qui est disponible, lui. La mémoire Rambus est même fortement critiquée par d'autres industriels et développeurs qui montrent du doigt ses temps de latence plus élevés que ceux de la SDRAM. Conséquence ? Les logiciels faisant de nombreux accès mémoire aléatoires pourraient bien être plus lents avec ce nouveau type de mémoire qu'avec de la SDRAM classique. Un comble...

Du neuf dans le Pentium III

Visiblement, les ingénieurs de chez Intel ont assez mal pris la claque made in AMD. Se faire battre à fréquence égale par un Athlon, ça les a vraiment énervés. Comme en plus des rumeurs faisant état d'une certaine trouille du géant du microprocesseur face à cette menace commencent à circuler, il est temps pour eux de prouver au monde qu'ils peuvent se remettre à niveau. Voici donc le Coppermine, sorte de version revitaminée du Pentium III. Les petits gars en combi fluo (rose de préférence) n'ont pas chômé. Le but de base était de recoller aux MHz de monsieur AMD (qui se balade en tête à 700 MHz contre 600, je vous le rappelle). Grâce à sa technologie de gravure en 0.18 microns, les PIII de la génération Coppermine (nommés Pentium III E) vont être disponibles de 700 MHz à 733 MHz dès leur sortie (le 25 octobre). Mais comme ça ne suffit pas pour égaler les performances de l'Athlon, la bête a été modifiée en profondeur. Les PIII E disposent maintenant de 256 Ko de mémoire cache interne (dans la puce elle-même) nommée « advance » en raison d'un double bus 288 bits avec le processeur (256 bits pour les données et 32 pour les corrections de données ECC). À 700 MHz, cela donne une bande passante de 11 Gb/s. Plutôt pas mal pour un processeur grand public, même haut de gamme. Histoire de faire bonne mesure, il y a six pipelines en entrée de cache et quatre write back buffers au lieu d'un seul dans les PIII classiques. Si vous n'avez rien pigé à la phrase qui précède, dites-vous simplement que ça va plus vite... Les



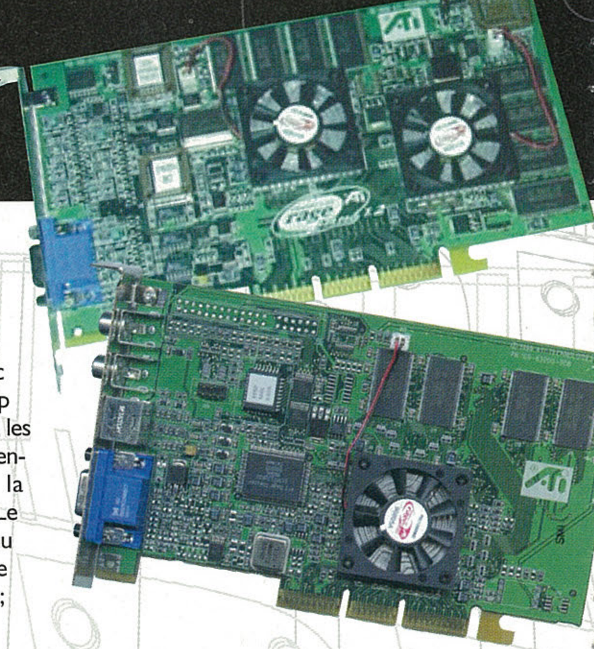
PIII E intègrent 28 millions de transistors, contre seulement neuf millions pour le modèle classique. D'après Intel, on observe une augmentation de 5 à 20 % des performances à fréquence égale. J'aurais pu vérifier moi-même ces chiffres, si DHL n'avait pas confondu la Turquie avec la France lors des envois des premiers échantillons !

Intel doublé par le peloton

Alors qu'Intel devait être logiquement le premier constructeur à proposer un chipset et des cartes mères supportant l'AGP 4X, le fiasco du lancement du i820 donne un sérieux coup de pouce aux concurrents du géant du processeur. Du coup, VIA Technology a lancé début octobre le chipset Appolo Pro133A, qui supporte un bus à 133 MHz, le mode Ultra DMA66 pour l'IDE, et l'AGP 4X. Soit pratiquement toutes les fonctions du i820 avant l'heure. De nombreux constructeurs de cartes mère intègrent déjà ce chipset dans leurs produits ou vont le faire sous peu. Je connais des ingénieurs en combinaison rose fluo qui doivent moins danser, là...



Rage Fury Maxx



Chez ATI, on n'a pas vraiment de nouveaux processeurs, mais on a des idées... J'exagère un peu, mais la sortie de la Rage Fury Maxx (nom de code Aurora) est un bon exemple de nouvelle technologie boostée par un peu d'audace. Cette carte sera en effet équipée de deux processeurs Rage 128 Pro, qui sont plus rapides que le Rage 128 tout court, et intègrent de nouvelles fonctions comme la gestion de la compression de texture S3TC. 32 Mo de RAM seront disponibles pour chaque processeur (soit 64 Mo au total), les deux calculant en fait chacun une image à tour de rôle. Le prix annoncé tourne autour de 300 $, ça reste relativement raisonnable. De quoi aller concurrencer les cartes à base de TNT2 Ultra, et surtout les GeForce256 qui risquent de beaucoup intéresser les hard core gamers pas encore interdits de chéquier... Le bénéfice de la solution choisi par ATI est que tous les jeux disponibles ou sur le point de sortir seront accélérés par ce modèle. Pas besoin d'attendre que les jeux soient optimisés pour votre dernier jouet. La qualité de l'affichage a été soignée avec un mode 16 bits enfin parfait et le support de l'anisotropic filtering, ainsi que du bump mapping. Normalement, les processeurs seront cadencés à 125 MHz et la mémoire à 143 MHz. Le tout sera disponible au quatrième trimestre (1999, pas 2000 ; quoique, avec ATI...).

Pas de diamond pour vous



Diamond (qui fait maintenant partie de S3) vient de sortir aux États-Unis une nouvelle carte sonore, la MX400. Ce nouveau bébé appartient à la grande famille des Monster Sound, assez populaire outre-Atlantique, mais qui ne risque pas de faire de vagues chez nous, car pour le moment, Diamond ne pense pas la vendre en France... Dommage, j'aurais aimé voir ça de plus près. La MX400, en effet, n'est pas basée sur un processeur Aureal de la gamme Vortex comme ses grandes sœurs mais sur un petit nouveau : le Canyon3D de chez ESS. De quoi s'inquiéter car cette marque est plutôt spécialisée dans les processeurs pas chers et un peu nazes... Vu les capacités du Canyon3D, ils ont l'air de vouloir changer ça : gestion de 32 voix hardware 3D, une compatibilité avec l'A3D 1.0, l'EAX 1 et 2, DirectSound 3D, etc. Bref, tout ce qu'Aureal n'a pas été capable de faire avec le Vortex2. Le tout pour 99 $ aux USA, de quoi aller piquer des parts de marché aux SoundBlaster Live d'entrée de gamme de Creative Labs.



Pourquoi tant de haine ?

En creusant un peu partout, on finit par comprendre pourquoi le prix de la RAM nous a explosé à la figure ces dernières semaines. C'est en fait un ensemble de facteurs combinés qui est à l'origine de cette augmentation. Oubliez le tremblement de terre du 21 septembre à Taïwan : Taïwan ne représente que 10 % de la production et les usines sont pour la plupart à Hsinchu (100 km de l'épicentre). Non, le premier facteur vient des fabricants eux-mêmes, de façon délibérée. Ils ne sont que 11 dans le monde (5 Japonais : OKI, Toshiba, NEC, Hitachi et Fujitsu ; 2 Coréens : Samsung et Goldftar-Hunday ; 1 Taïwanais : Acer ; 2 américains : IBM et Micron ; et un Européen : Siemens) et ils ont décidé de contrôler avec soin leur production (façon OPEP) pour stopper la chute des prix. Du coup, la brutale augmentation de la demande, au moment où les grandes chaînes de magasins ont passé leurs commandes pour Noël, a fait flamber les prix. Les succès des opérations des PC «gratuits» aux E.U. en particulier n'a pas arrangé les choses. En plus, certains de ces constructeurs de RAM sont en train de passer d'une technologie de puces mémoire de 16 ou 64 Mbits à une technologie 128 Mbits, et se lancent dans les barrettes destinées aux nouveaux marchés bien plus rentables, comme les téléphones mobiles ou les appareils numériques. Du coup, il y a encore moins de puces de l'ancienne technologie sur le marché. Tous ces facteurs associés à des rumeurs ont entraîné la hausse hallucinante des prix que nous connaissons. Le problème est que ces prix pourraient continuer à augmenter à cause de la pénurie engendrée, en attendant que les fabricants augmentent leur production, si tel est leur bon vouloir...

VOILA DE QUOI FAIRE VOTRE PREMIER ALBUM !

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX TECHNO ET HOUSE !
Rave 2 eJay
Plus de 3500 samples inédits
16 pistes d'enregistrement Hi-Fi Stéréo
Composez, enregistrez et écoutez vos mix
INCLUS :
L'hyper Generator 2 pour créer vos propres samples
L'Effect Studio pour transformer vos sons !
une table de mixage
Le Time Stretching pour varier le tempo de vos samples

249 F*
Le retour de la bombe techno

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX DANCE ET HOUSE !
Dance 2 eJay
INCLUS :
L'Effect Studio pour créer et transformer vos sons !
Le Groove Generator pour créer vos propres grooves de batterie.
Le Time Stretching pour varier le tempo de n'importe quel sample.
Plus de 1000 échantillons Dance et House inédits
16 pistes d'enregistrement Hi-Fi Stéréo
Composez, enregistrez et écoutez vos mix

249 F*
La bête de mix

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX RAP !
HIP HOP eJay SUPERPACK
Plus de 3000 samples
INCLUS :
Le Recording Studio pour enregistrer votre voix
La platine virtuelle Ejay pour scratcher avec votre souris
8 pistes Hi-Fi stéréo
Composez, enregistrez et écoutez vos mix

129 F*
Le logiciel culte



149 F*
libres de droits

5 minutes passées sur un logiciel Ejay sont suffisantes pour être définitivement contaminé par le virus !

Créez vos propres morceaux avec les plus incroyables des logiciels de musique et transformez votre PC en veritable Home studio. Tout a été fait pour que vous réalisiez le plus simplement du monde des mix d'une qualité exceptionnelle sans aucune connaissance musicale. Les interfaces simples et intuitives, les milliers d'échantillons musicaux , les nombreuxoutils de création révolutionnaires et les possibilités infinies des logiciels vous feront découvrir le plaisir d'être un acteur à part entière du monde de la musique.

Si vous voulez en savoir plus : Concours de mix, démos à télécharger, infos produits, forum, jeux sur : www.ejay.net







*Prix public ttc conseillé



D O S S I E R

PAR DOC CAFÉINE

Le GeForce 256 sur le Grill

Voilà enfin le moment de vérité. Après des mois de rumeurs et de suppositions, les premières cartes construites autour du GeForce256 de Nvidia (ex-NV10) sont disponibles. La 3D Prophet de Guillemot et la 3D Blaster Annihilator de Creative Labs sont les premières du genre à être torturées.



Après les trois pages d'explications du mois dernier (« S3 et Nvidia annoncent la couleur »), vous êtes tous censés savoir en quoi le GeForce256 est novateur. L'intégration en hardware du Transformation and Lighting (T&L) va permettre à terme d'avoir des jeux qui utilisent beaucoup plus de polygones. La question de base est « oui mais est-ce que ça accélère mes jeux actuels ? », et la réponse est un très normand « oui, mais... ». Pour faire simple, disons que les jeux en OpenGL vont disposer facilement de cette accélération, cette API étant déjà prévue pour tirer parti du T&L puisque les cartes professionnelles utilisent ce procédé depuis longtemps. Côté jeux en Direct3D, seuls ceux optimisés pour DirectX7 pourront réellement profiter du T&L. Dans la pratique, tous les jeux testés pour le moment atteignent des vitesses impressionnantes, dans des résolutions élevées. CounterStrike (basé sur Half-Life) en 1600 x 1200, y a pas à dire, c'est plus pratique pour sniper...

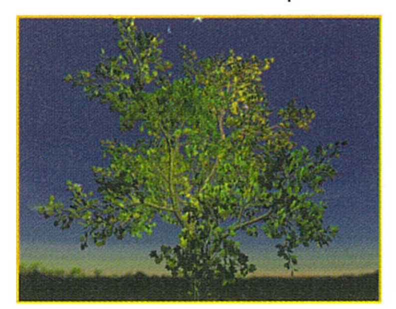
Des tests de joueur

Avant de passer aux benchmarks, j'aimerais préciser que les tests effectués sur ces cartes ont été faits en véritable situation de jeu. C'est-à-dire que je n'ai pas cherché à effectuer des benchs dans des conditions idéales, avec des jeux privés de son, des PC sans programmes en tâche de fond, etc. La configuration a volontairement été pensée pour se rapprocher le plus possible d'un PC de joueur « normal ». Les programmes Audio HQ de la SoundBlaster Live et GetRight sont présents en background. Je n'ai pas poussé le vice jusqu'à laisser ICQ et une session IRC ouverte (comme le font souvent les joueurs online) pour faire tous les benchs, mais les quelques tests effectués prouvent que cela ne touche pas trop les scores. L'absence de benchs Direct3D est due au fait que les drivers actuels ne sont tout simplement pas finalisés de ce côté et n'offrent que des scores identiques, voire un peu supérieurs à une TNT2 Ultra, quand ils ne plantent pas la machine. D'autres tests vous seront proposés le mois prochain avec des drivers plus représentatifs.

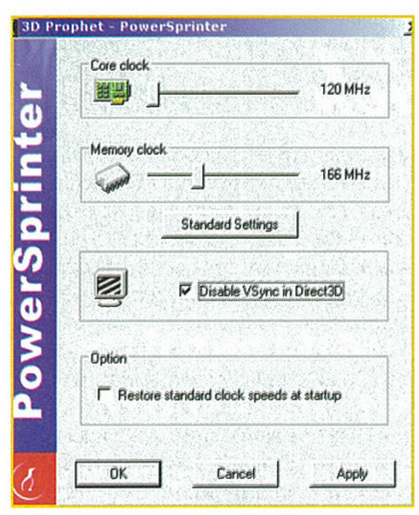
Alors, ça pulse ?

Je n'ai intégré aux tableaux que les scores d'un GeForce256, sans préciser de quelle carte il est question, pour une raison bien simple : les scores de la 3D Prophet et de la 3D Blaster Annihilator sont les mêmes à une image/seconde près pour l'une ou l'autre selon les tests. Autant faire simple dans ces conditions. De plus, tous mes tests d'overclockage de ces modèles ont échoué à 130 MHz, et les rares succès ont montré une augmentation ridicule (dans les 2 %). Vous avez donc droit à des scores de cartes « normales » à 120 MHz. Cela dit, ces problèmes viennent a priori de ma configuration de test, d'autres sources ayant réussi la manœuvre.

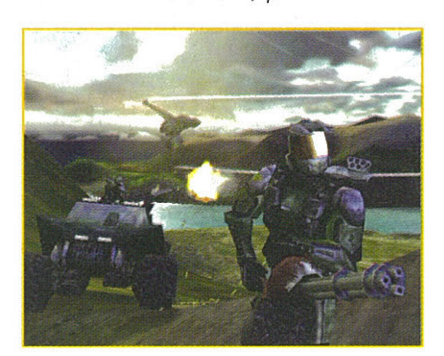
Les tableaux 1 et 2 sont très représentatifs de l'ensemble des performances de ces nouvelles cartes. Si l'on obtient des meilleurs résultats dans tous les cas, la différence de performance avec les TNT2 Ultra n'est pas toujours aussi criante que ça. Et pour plusieurs raisons, la principale étant des drivers encore loin de leur version finale, qui se reposent donc encore trop sur la puissance du processeur central utilisé. Dans quelques semaines, ces mêmes cartes devraient creuser l'écart, que ce soit avec un Celeron 400 ou un PIII 600 MHz. Le problème



Quake 3 1.08 / High Quality - Q3Demo 1	800x600	1024x768	1280x960
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (en images/seconde)	52,4	37	21,3
GeForce256 (en images/seconde)	68	45	25,4

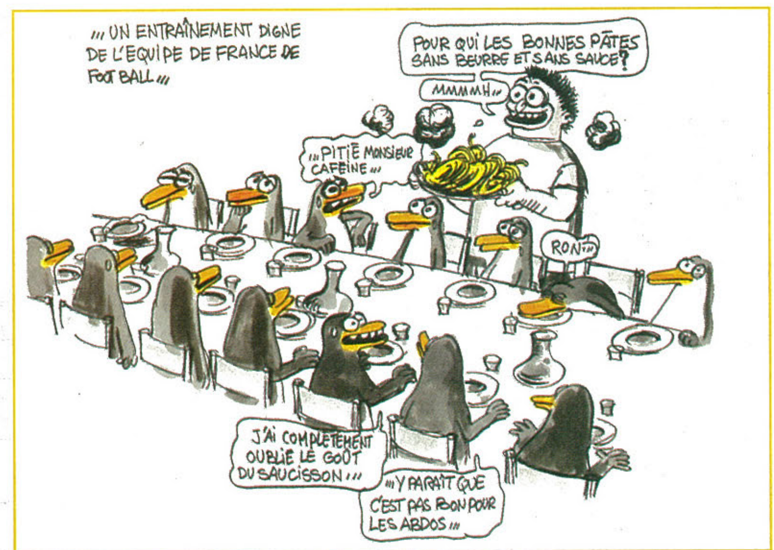


PowerSprinter est l'utilitaire d'overclocking livré avec les cartes Guillemot. Creative Labs en proposera également un pour son propre modèle de carte. Concurrence, quand tu nous tiens...



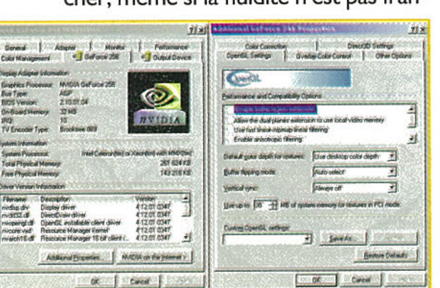
Quake 3 1.08 / Normal (16 bits) - Q3Demo 1	800x600	1024x768	1280x960
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (en images/ seconde)	59,3	49	30,6
GeForce 256 (en images/seconde)	76,5	70	47,1





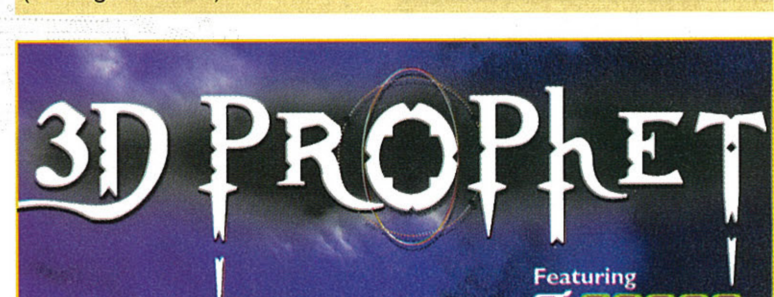
TreeMark (1024x768x16 bits)	SIMPLE - 35820 polygones / 4 sources de lumière	COMPLEX 128080 polygones / 6 sources de lumière
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (en images/ seconde)	7	1,7
GeForce 256 (en images/seconde)	38	10,9

est le même en Direct3D où, pour le moment, la Matrox G400 Max s'offre le luxe de battre le GeForce dans certaines conditions ! Cela ne devrait pas durer... L'autre raison est l'absence de jeux qui exploitent vraiment le T&L. Pour bien voir le gain apporté par ce nouveau processeur Nvidia, il faut passer par une démo qui met réellement en évidence l'apport du T&L. Nommée TreeMark (tableau 3), celle-ci affiche un grand nombre de polygones en 1024 x 768 x 16 bits, sous la forme d'un arbre avec des sources lumineuses qui tournent autour. Deux versions avec des nombres de polygones différents existent. La version « Simple » fait déjà très mal. On voit que le GeForce256 est environ cinq fois plus puissant que le TNT2 Ultra dans cette scène pourtant encore assez peu chargée. En mode « Complexe », le TNT2 Ultra s'écroule complètement, et le processeur central (ici un PII 450) également. Les fonctions T&L du GeForce256 permettent à ce dernier d'encaisser le coup sans trop broncher, même si la fluidité n'est pas franchement au rendez-vous. Cela prouve qu'à terme, quand les jeux exploitant le T&L pointeront leur nez, le GeForce256 montrera enfin sa véritable puissance.


La nouvelle barre de tâches que la Sb Live ! ajoute à Windows permet d'accéder à tout l'Environmental Audio en quelques clics.

Option cuir, ça vous tente ?

Pour les plus fortunés d'entre vous, sachez que Guillemot, Creative Labs et les autres fabricants de cartes à base de GeForce comme Leadtek ont tous annoncé des modèles équipés de mémoire SGRAM DDR (Double Data Rate) au lieu de la SGRAM SDR classique (Simple Data Rate). Pour un surcoût de 100 $ par carte (soit environ 600 F !), ces modèles bénéficieront en fait d'une bande passante plus élevée entre le processeur et la mémoire. Cette dernière permet de ne pas avoir un processeur qui se tourne les pouces en attendant les infos en provenance de la RAM. Cela devient utile quand les résolutions montent (particulièrement en 32 bits) et augmentent sensiblement la vitesse d'affichage du GeForce. Ce modèle sera nommé Annihilator Pro chez Creative et devrait être disponible pour la fin de l'année. Je vous ferai un test dès qu'un de ces monstres atterrira sur mon bureau, mais attendez-vous à un gain de performance réel face aux cartes équipées de SDR.



J'achète ou pas ?

Si vous vouliez changer de carte graphique, la réponse est un « oui » franc et massif. Avec 3dfx hors du coup (aucune nouvelle carte avant mars 2000) et le Savage 2000 de S3 toujours invisible, c'est LE choix de la fin de l'année. À condition d'avoir un budget à la hauteur... La 3D Blaster Annihilator sera commercialisée à moins de 2 000 F TTC, et la 3D Prophet sera à environ 2 200 F TTC. Si vous avez actuellement une carte récente, genre G400 Max, TNT2 Ultra ou même Voodoo3 3000, l'intérêt est plus limité et mieux vaut attendre début 2000 avec des versions du GeForce256 encore plus rapides qui disposent de drivers plus matures, car les jeux qui exploitent réellement cette nouvelle puce n'existent pas encore. Comme 3dfx en son temps avec le Voodoo1, Nvidia nous offre un produit en avance sur les logiciels. Le seul risque, en craquant maintenant, est de voir arriver des versions plus rapides de ce produit en même temps que les premiers jeux optimisés T&L.



La configuration de test

Pentium II 450 MHz
Carte mère Abit BX6 2.0
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live/LiveWare 2.1
Disque dur IBM 7 200 trs/mn 13 Go
Windows 98 Second Edition US
DirectX7
Drivers Nvidia 3.47 pour GeForce256
Drivers Detonator 2.08 pour TNT2 U



PAR DOC CAFEINE

Même si VideoLogic a réussi un joli coup en remportant le marché de la puce 3D destinée à la Dreamcast, la société anglaise qui travaille avec NEC pour la fabrication de ses produits a bien du mal à revenir au premier plan sur le marché PC.

Neon250 de Videologic

Une lumière sans éclat



Après plusieurs mois de retard, la Neon250 est enfin disponible en magasin. Du moins en théorie, car VideoLogic vient juste de signer un accord de distribution pour la France, et il faudra quelque temps avant que la carte soit réellement visible un peu partout. Ce produit est équipé de 32 Mo de SDRAM à 143 MHz, du chipset PowerVR Series2 (gravé en 0.25 microns, à 125 MHz) et d'un RAMDAC à 250 MHz.



Une technologie originale

La Neon250 est basée sur la technologie PowerVR, la même que l'on trouve dans la console Dreamcast de Sega. La qualité graphique de titres comme Ready to Rumble ou Soul Calibur sur cette console prouve que cette technologie peut donner de très bons résultats. De manière basique, disons qu'au lieu d'envoyer tous les triangles d'une scène 3D vers le Z-Buffer qui décidera de ceux qui sont visibles à l'écran, VideoLogic a choisi une manière totalement différente : l'écran est séparé en petites régions de 32 x 16 pixels, et la scène 3D est mise en place de droite à gauche et de haut en bas. Toutes les surfaces cachées sont enlevées à ce moment-là, et la puce n'aura donc pas à les calculer ni à les texturer pour rien.

Qualitativement, l'image fournie par cette carte en 2D et 3D est très satisfaisante, avec des couleurs bien rendues et des détails très nets. Le problème, c'est qu'on a un peu trop le temps de bien admirer les détails en question...

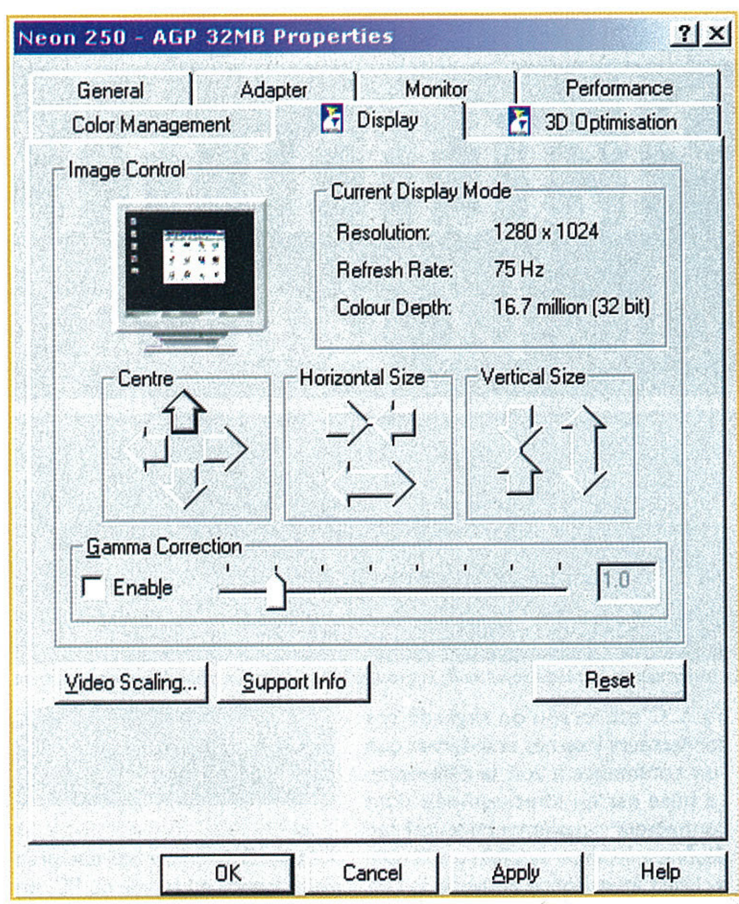
L'épreuve des chiffres

Comme pour le test des GeForce256 et ceux qui suivront, tous les benchs ont été réalisés avec une machine en réelle situation de jeu (son activé, quelques programmes en tâche de fond, etc.). Les drivers de la Neon250 se sont montrés peu coopératifs avec les benchs Direct3D, mais le peu que j'ai pu voir ne laisse rien présager de bon... En réinstallant DirectX6.1, j'obtiens un score de 2 900 points seulement avec le 3D Mark99Max en 800 x 600 x 32 bits, contre plus de 4 400 sur une TNT2 Ultra. Si la résolution augmente en 1 024 x 768, les scores s'effondrent encore plus pour le produit de VideoLogic (1 800 points contre plus de 3 700). De plus, j'ai remarqué de

La configuration de test

Pentium II 450 MHz
Carte mère Abit BX6 2.0
128 Mo de RAM PC133
SoundBlaster Live / LiveWare 2.1
Disque dur IBM 7 200 trs/min 13 Go
Windows 98 Second Edition US
DirectX7
Driver VideoLogic 3.01.01.0101
Drivers Detonator 2.08 pour TNT2 U



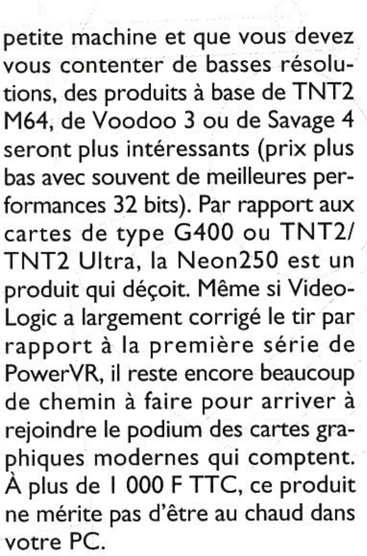


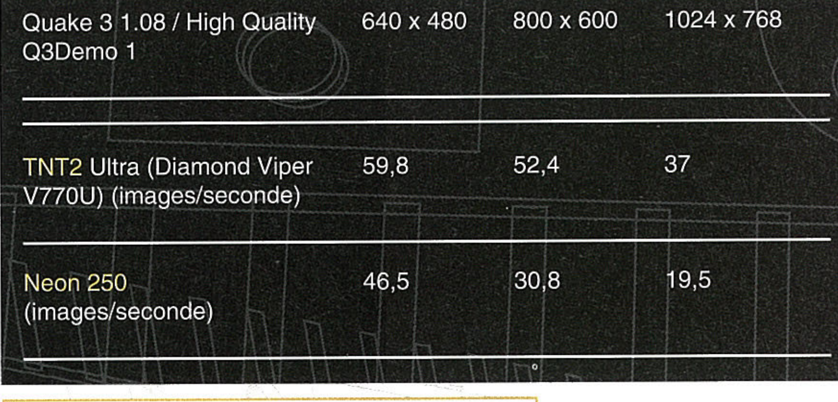
Le panneau de configuration est assez complet. Les PowerVR Tools offrent de nombreuses options de réglage, dont certaines ne sont pas à mettre entre toutes les mains...

nombreux bugs graphiques dans Homeworld, ainsi que des plantages à répétition, signe que les drivers sont encore trop jeunes. En revanche, les tests sous Quake3 se sont bien passés, même si le tableau I montre clairement que la Neon250 ne vaut rien en 32 bits. C'est dommage car la qualité d'affichage semble à la hauteur, et la vitesse en 16 bits est impressionnante. Le driver MiniGL fourni fait un travail honorable en réussissant à battre la TNT2 Ultra dans deux résolutions. Dommage que cela ne soit pas le cas en 1024 x 768...

J'achète ou pas ?

J'ai beau retourner le problème dans tous les sens, je ne vois pas de situation où ce produit tire véritablement son épingle du jeu. Si vous avez une petite machine et que vous devez vous contenter de basses résolutions, des produits à base de TNT2 M64, de Voodoo 3 ou de Savage 4 seront plus intéressants (prix plus bas avec souvent de meilleures performances 32 bits). Par rapport aux cartes de type G400 ou TNT2/TNT2 Ultra, la Neon250 est un produit qui déçoit. Même si VideoLogic a largement corrigé le tir par rapport à la première série de PowerVR, il reste encore beaucoup de chemin à faire pour arriver à rejoindre le podium des cartes graphiques modernes qui comptent. À plus de 1 000 F TTC, ce produit ne mérite pas d'être au chaud dans votre PC.

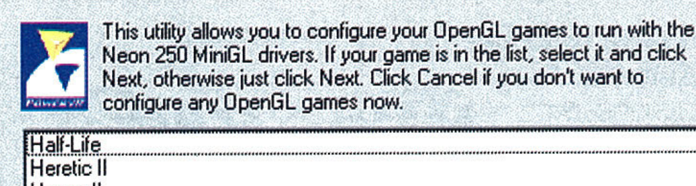




Quake 3 1.08 / High Quality Q3Demo 1	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	59,8	52,4	37
Neon 250 (images/seconde)	46,5	30,8	19,5



Quake 3 1.08 / Normal (16 bits) Q3Demo 1	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra (Diamond Viper V770U) (images/seconde)	60,3	59,3	49
Neon 250 (images/seconde)	67,2	60,9	42,8



Pour bien exploiter les titres OpenGL, il faut passer par un driver MiniGL, que l'on doit installer pour chaque jeu. Pas très pratique...

par Doc Caféine

SB Live! Platinum
La pro de la gamme

Comparé aux cartes vidéo, le marché des cartes audio paraît presque ronronner doucement dans son coin. Creative Labs reste leader mais ne se repose pas pour autant. La gamme des SoundBlaster Live s'enrichit ainsi d'une petite nouvelle, la Platinum. Un véritable cadeau pour les bidouilleurs et les musiciens amateurs.

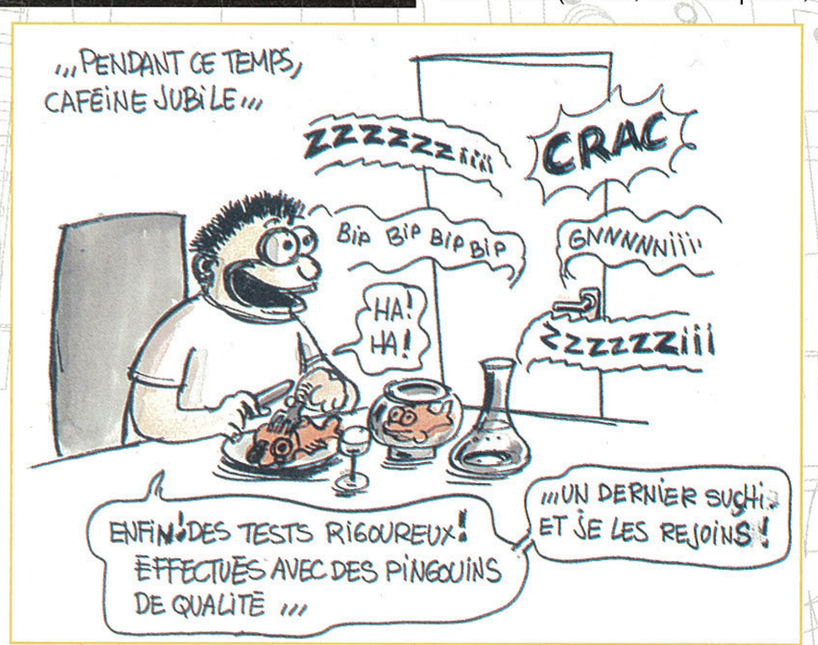
Basée sur la SoundBlaster Live maintenant bien connue, cette version Platinum apporte une nouveauté qui ravira tous les passionnés d'audio sur PC : le Live Drive. C'est en fait un panneau de connecteurs qui vient se placer dans une baie 5 1/4 de la face avant du PC. Une idée déjà exploitée par Terratec et Roland, concrétisée enfin chez une marque largement disponible. Les avantages de ce genre de solution sont évidents : plus besoin d'aller bricoler derrière le PC pour changer un câble, et la place disponible en façade permet d'incorporer bien plus de connecteurs. On se passe ainsi de câbles adaptateur joystick/MIDI par exemple.



Le playcenter est un mediaplayer made in Creative Labs. Il lance Lava par défaut, normalement. Joie.

Un hardware éprouvé

La carte elle-même ressemble évidemment beaucoup à une SoundBlaster Live classique. Elle est équipée du même processeur EMU10K1 et bénéficie donc des mêmes capacités de base (son 3D, effets temps réel, etc.). C'est lorsqu'on regarde ses connecteurs internes et externes que l'on commence à voir la différence. La bête est en effet équipée d'un connecteur supplémentaire interne destiné à recevoir le câble qui la relie au Live Drive. Bonne nouvelle, le Live Drive conserve l'autre connecteur « classique » de la SB Live! qui sert à brancher la carte fille avec les entrées / sorties numériques. Cela permet de cumuler le Live Drive et cette carte fille. Mais comme les entrées communes entre les deux ne sont disponibles que sur le Live Drive, cela n'a que peu d'intérêt. La Platinum dispose elle-même de nombreux connecteurs : sortie SPDIF (nécessite un module optionnel), entrée et sortie ligne classiques, entrée micro, deux sorties lignes (pour enceintes avant et arrière). En interne, il faut également ajouter un connecteur pour les modems vocaux, une entrée CD audio, une entrée AUX pour une autre source sonore (deuxième lecteur de CD ou DVD par exemple), et pour finir une entrée SPDIF pour raccorder un lecteur de CD-Rom en numérique. Rien qu'avec tout ça, il y a de quoi s'amuser. Mais à quelques détails près, c'était déjà le cas de la SB Live d'origine.





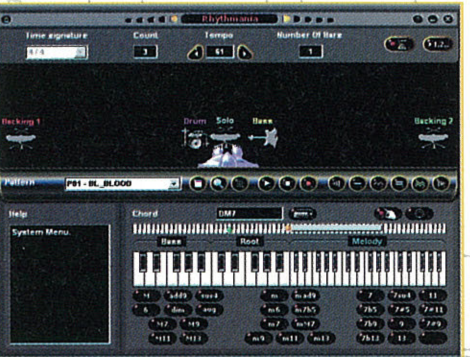
Une carte contre le mal de dos

Le Live Drive n'est pas que pratique. Sa présence en façade du PC, en plus de donner à votre machine un look standard téléphonique, permet de bénéficier de connexion que l'on retrouve trop rarement dans ce type de produits. C'est lui le réel « plus » de la Platinum. Petite précision, le Live Drive disponible avec la carte en Europe en est à sa version II. Pour une fois, ce sont les Américains qui sont un peu spoliés, car ils n'ont droit qu'à la version de base, qui ne dispose pas des connecteurs optiques SPDIF (entrée et sortie) ni de la paire de connecteur RCA d'entrée supplémentaire (AUX 2). La version de base inclut deux prises d'entrée/sortie SPDIF RCA, un connecteur casque avec contrôle du volume, un connecteur micro ou ligne 2 (sélection par un bouton qui sert également à contrôler le gain du microphone), et enfin deux connecteurs MIDI (entrée/sortie). Largement de quoi travailler pour un musicien amateur. Certains trouveront peut-être le nombre d'entrées trop limité par rapport à une ISIS de Guillemot, mais l'avantage du Live Drive réside aussi dans la qualité de ses connexions. Si vous voulez faire du sampling, de la conversion de MP3 ou d'autres travaux sur des échantillons sonores, la présence des connecteurs numériques en nombre garantit une qualité maximum lors de transfert entre les dif-





L'interface de Lava est mieux conçue que les effets graphiques eux-mêmes. Dommage...



Comme sur les synthés pour jouer à un doigt, Rythmania s'occupe de tout et vous laisse vous la donner sur la mélodie.

férents supports. La cerise sur le gâteau, c'est la présence dans la boîte de tous les câbles indispensables, comme par exemple la perle rare : un câble optique pour relier directement un lecteur de MiniDisc (ou DAT, etc.) au Live Drive.

Des softs pour tous

Comme souvent dans les modèles haut de gamme de Creative Labs, le pack de logiciel qui accompagne le produit est impressionnant. Cette carte dispose du LiveWare 3 qui représente les derniers drivers disponibles pour toute la gamme Live. Ce CD peut donc être utilisé pour mettre à jour les drivers des SB Live classiques. À part les drivers, ce CD contient beaucoup de logiciels, dont certains sont loin d'avoir leur place sur un produit de ce calibre. Je donne une carte 3D au lecteur qui me fournit un flingue virtuel pour shooter Prody le stupide perroquet qui parle et son pote le psychanalyste débile (qui parle aussi, malheureusement). Bon, je suis mauvaise langue, ces deux énergumènes seront absents du CD français. On a également droit à MediaRing Talk, un soft de communication (de PC à PC, ou de PC à téléphone avec un abonnement payant). Manque de bol, ce dernier ne marchera jamais sans modem. À l'ère des communications par modem-câble et ADSL, je ne recommande pas l'achat d'actions de cette société... L'inclusion de Keytar et de Rhythmania est aussi surprenante pour un produit destiné à un public d'amateurs éclairés. En fait, ce CD est le même pour toutes les cartes de la gamme Live, ce qui est un peu dommage. J'aurais aimé quelque chose de plus ciblé, les musiciens amateurs ne sont pas forcément des pros du PC et vont perdre du temps à faire le tri dans les applications. Dans les quatre autres CD disponibles, on trouve Mixman Studio, deux jeux (Rollcage et Alien vs Predator) et un CD Steinberg. Ce dernier est certainement le plus utile. Il contient Cubasis VST, WaveLab Lite et Recycle Lite. De quoi bien exploiter la carte dès la sortie de sa boîte pour tout musicien qui se respecte. À condition de s'y retrouver dans les propriétés du mixeur pour activer la bonne entrée, ce qui est loin d'être évident...

Les bidouilleurs de mon genre seront en revanche plus intéressés par la présence de softs tels que le MiniDisc Center, qui permet d'enregistrer ses MP3 facilement sur MD (pour faire des sauvegardes, évidemment...) et perdront des heures à essayer de faire des sons stupides avec Vienna SoundFont Studio. InterVideo WinDVD et une version spéciale de MusicMatch (création de MP3) viennent compléter le package. Oups ! J'ai failli en oublier un...



Le minidisc Center permet de préparer ses compilations de MP3 à enregistrer sur MD (en définissant le temps des blancs pour la séparation des titres.)

Le cas Lava

Présenté sur le site Creative comme la huitième merveille du monde, Lava vaut le coup par la franche crise de rire qu'il devrait provoquer chez les amateurs de WinAMP et autres lecteurs de MP3 comme Sonique. En gros, c'est un soft qui fait réagir des graphismes 3D en synchro avec la musique. Délire. On peut rajouter ses propres images et même du texte. Déliiiiiiire ! Et le tout bouge avec la musique. Trop fort. Le problème ? Le look ridicule de la 3D, les saccades des animations, l'impression de misère qui se dégage de ce truc. Honnêtement, je crois que même les premiers plugins pour WinAMP étaient moins moches que ça. Hop, poubelle.

And the winner is...

Même s'il faut faire le tri dans tous les softs livrés, je serais tenté de dire que mieux vaut trop que pas assez. Une fois les choix faits, il suffit de désinstaller ceux qui n'ont pas leur place sur votre disque dur. La partie hardware est excellente. Le Live Drive est d'une construction robuste, la qualité des convertisseurs donne un très bon son, et la SoundBlaster Live continue d'évoluer avec ses drivers, ce qui prouve que le processeur EMU10K1 a encore de la puissance sous le pied. Si ce produit peut sembler limité pour certains musiciens qui désirent des solutions hardware équipées de plus d'entrées, même analogues (comme sur l'EWS88 MT de Terratec), la SB Live Platinum répond parfaitement aux besoins des bricoleurs de samples (même pros) et autres fans de technos. À un peu moins de 1 800 F, ce kit vient combler un manque dans la gamme de Creative Labs avec succès.





PAR ARNAUD CHAUDRON

Je vous le répète : le PC parfait qui dure un an n'existe pas. Au mieux, vous serez en tête de peloton pendant six mois et vous pourrez jouer dans de bonnes conditions pendant deux ans (au maximum et en partant avec une excellente config). C'est là l'essentiel, non ? Maintenant, je peux vous le dire : ATI revient avec un nouveau produit original et performant, la Rage Fury Maxx (voir les news), qui pourrait bien taquiner les GeForce256...

Top Hard

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie.
Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas.
Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le disque dur

Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont maintenant à choisir, vu leur prix ridicule. En revanche, nul besoin de vous précipiter vers les UDMA 66, le gain de performance étant pratiquement inexistant. Quantum propose pourtant un disque d'entrée de gamme ainsi équipé...

Config 1 : IBM 9 Go (UDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 900 F TTC
Config 2 : IBM Deskstar 10 Go (UDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC
Config 3 : IBM Deskstar 14,4 Go (UDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 450 F TTC

Le modem

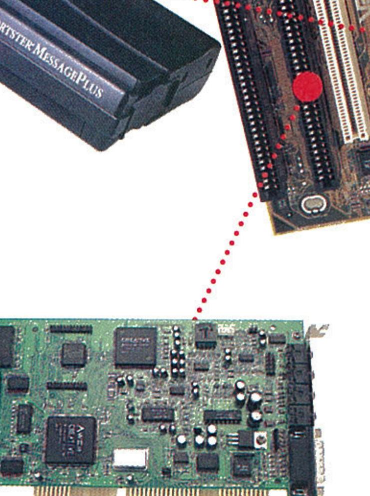
Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec leurs équipements.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com / US Robotics, 625 F TTC
Config 2 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com / US Robotics, 625 F TTC
Config 3 : Message Pro externe 56 000 F de 3Com / US Robotics, 950 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau en étoile avec un Hub (voir Joystick n° 98), et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes, est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 port RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC
- Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 200 F TTC



La carte son

Entre les cartes SoundBlaster Live 1024 et les modèles à base de Vortex 2 (VideoLogic Sonic Storm et Diamond MX300, par exemple), le choix vous revient puisque ces cartes sont très proches en termes de qualité (voir Joystick n° 107). Malheureusement, la plupart des magasins ne proposent que les modèles de chez Creative Labs.

Config 1 : SoundBlaster Live Player, 450 F TTC
Config 2 : SoundBlaster Live Player, 450 F TTC
Config 3 : SoundBlaster Live! complète, environ 1 400 F TTC









ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

La carte vidéo

Point crucial dans tous les PC de joueurs, la carte vidéo est actuellement un des éléments les plus difficiles à choisir. Matrox G400 Max, Ultra TNT2 ou carrément un modèle à base de GeForce 256 ? Comme d'habitude, le porte-monnaie décidera. Évitez tout de même les ATI Rage 128 trop limitées pour vraiment supporter les jeux de Noël.

Config 1 : 3dfx Voodoo3 3000 AGP, 16 Mo de RAM, environ 1 000 F TTC, ou Guillemot Xentor AGP, 16 Mo de RAM, environ 750 F TTC

Config 2 : Matrox G400 Max AGP, 32 Mo environ 1 800 F TTC ou Xentor 32 AGP Guillemot, 32 Mo de RAM, environ 1 300 F TTC

Config 3 : Guillemot 3D Prophet ou 3D Blaster Annihilator de Creative Labs, environ 2 200 F TTC

Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Un lecteur de DVD-Rom permet généralement de lire les CD-Rom en 24X ou 32X. Le Pioneer DVD A03S lit les DVD en 6X et reste une valeur sûre dans sa catégorie, malgré l'arrivée des 8X. Cela dit, il faudra penser à lui adjoindre une carte de décompression MPEG hardware pour vraiment profiter des films DVD sur PC (choisissez de préférence la Real Magic Hollywood+ à environ 600 F TTC), à moins de se contenter d'une ATI Rage 128. Creative Labs propose de son côté le kit PC-DVD Encore 6X Dxr3 à 1 490 F TTC. Il comprend une carte de décompression propriétaire et un lecteur de DVD 6X qui lit les CD en 24X.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE 48X Mitsumi, environ 350 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD IDE (6X et 32X), environ 700 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD SCSI Pioneer A03S (6X et 32X), environ 1 100 F TTC

Le processeur

Le choix se résume entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur : K6-3 ou K7 chez AMD, Celeron ou PIII chez Intel. Pour le jeu, les meilleurs rapports performances/prix sont pour le moment en faveur d'Intel (grâce à la concurrence d'AMD cela dit...). Le K7 est encore en manque d'une carte mère à la hauteur pour être vraiment intéressant, mais cela devrait vite évoluer.

Config 1 : Celeron 500 ou PIII 450, environ 1 400 F TTC

Config 2 : Pentium III 500 MHz, 2 000 FTTC

Config 3 : Pentium III 550 MHz : 3 600 F TTC

La RAM

Alerte ! Warning ! Tous aux abris ! Les prix de la RAM flambent comme jamais et il est déjà trop tard pour faire ses provisions. Valant 790 F il y a deux mois, une barrette de 128 Mo coûte maintenant entre 1 500 et 2 200 F selon votre revendeur et la date d'achat de ses stocks. Du coup, oubliez le passage à 256 Mo pour un moment et concentrez-vous sur la qualité : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz ou plus, de 1 500 F à plus de 2 000 F TTC

D'AILLEURS, C'EST EMBÊTANT QUE LES SOUS COÛTENT CHERS !
PARCE QUE SINON CE SERAIT BIEN QU'ILS SOIENT GRATUITS !



La carte mère

La solution d'un PC à base de carte mère Super Socket 7 est maintenant à proscrire. Tout nouveau PC digne de ce nom devra disposer d'une carte mère équipée d'un chipset Intel BX ou compatible. Seul ce dernier permet une évolution correcte de la machine à court, voire moyen terme. Évitez également les cartes mère à base de Socket 370, à moins d'être limité par le budget. Préférez une carte mère Slot One classique équipée d'une carte adaptatrice. Pour finir, surveillez l'arrivée des cartes mères Slot A destinées à accueillir un Athlon d'AMD.

Config 1 : Abit BH6 (Slot One), environ 700 F TTC ou MSI 6163 (Slot One), environ 700 F TTC

Config 2 : Abit BX6 2.0 (Slot One), environ 850 F TTC

Config 3 : Abit BE6 (Slot One + UDMA 66, attendez la version 2.0 mi-octobre), ou ASUS P3B-F environ 1 000 F TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois, n'hésitez donc pas à investir. En plus, c'est un des éléments clés de votre machine !

Config 1 : 17 pouces Iiyama A701GT environ 2 700 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 2 : 17 pouces Iiyama A701GT environ 2 700 F TTC ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 3 : 19 pouces Sony 400 PST environ 5 700 F TTC ou 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 700 F TTC



L'informatique à vos côtés



3615 AATDIRECT (2,23 F/mn)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

TOUS NOS PRIX SONT TTC

IMPRIMANTES

Canon — GARANTIE 1 AN

BJC-2000 + jeu Star Wars	Promo	680 F
BJC-5000		1 195 F
BJC-6000		1 540 F
LBP-660 Laser 6ppm		1 450 F

EPSON — GARANTIE 1 AN STYLUS EXPRESS EXT. À 3 ANS

Stylus Color 440		720 F
Stylus Color 460 Disponible	New	810 F
Stylus Color 640		899 F
Stylus Color 660 Disponible mi-Octobre	New	1 095 F
Stylus Photo 700		1 080 F
Stylus Color 740		1 260 F
Stylus Color 740 *Bleu transparent*	New	1 390 F
Stylus Color 750 *Millenium* Disponible mi-Octobre	New	1 840 F
Stylus Photo 750		1 625 F
Stylus Color 850		1 790 F
Stylus Photo EX		2 530 F
Stylus Color 900		2 510 F
Stylus color 900 *Ethernet*		3 990 F
Stylus Photo 1200		3 170 F
Stylus Color 1520		3 930 F
Stylus Color 3000		14 800 F
Stylus Scan 2000 Disponible mi-Octobre Imprimante jet d'encre multifonctions	New	2 300 F
Stylus Scan 3000 Disponible mi-Octobre Imprimante jet d'encre multifonctions	New	3 225 F

HEWLETT PACKARD — GARANTIE 1 AN RETOUR ATELIER

DeskJet 610		658 F
DeskJet 815C		1 340 F
DeskJet 710C		890 F
Deskjet 880C		1 520 F
DeskJet 895Cxi		1 790 F
Deskjet 970Cxi	New	2 510 F
DeskJet 1120C		2 510 F
DeskJet 2000C		2 690 F
LaserJet 1100		2 790 F

LEXMARK — GARANTIE 1 AN SUR SITE PAR ÉCHANGE

Z11 A4 1200 dpi 4 ppm Port //		550 F
3200 A4 1200 dpi jusqu'à 6 ppm 2 têtes Port //		690 F
Z31	New	870 F
Z51 A4 1200 dpi jusqu'à 10 ppm 2 têtes Ports // et USB	New	1 215 F
Optra Color 45 A4/A3 1200 dpi 8 Mo jusqu'à 8 ppm Port // 1 slot LAN		5 060 F
Optra E310 Laser A4 1200 dpi 2 Mo ext. 8 ppm Ports // et USB		2 750 F
Optra K1220 Laser A4 600 dpi 2 Mo ext. à 66 Mo 12 ppm PCL6+ Port // 1 slot LAN	Promo	3 690 F
Optra M410	New	4 800 F
Optra M410n	New	5 890 F
Optra T610	New	7 380 F
Optra T612	New	8 800 F
Optra T614	New	13 450 F
Optra T616	New	16 880 F
Optra W810	New	18 300 F
Optra SC1200N Laser couleur A4 1200 dpi jusqu'à 12 ppm PCL6+ Port //+ETHERNET		43 450 F

LOGICIELS DE GESTION

EBP

Pack de Gestion V5 ES 4 logiciels 5 sociétés + 1 assistance téléphonique de 60 jours		1 990 F
Compta 5 ES 5 sociétés + 1 assistance téléphonique de 60 jours		990 F
Paye 5 ES 5 sociétés + 1 assistance téléphonique de 60 jours		990 F
Bourse Version Plus		790 F
Gestion Commerciale V5 5 sociétés		990 F
Pack Juridique + IBM Via Voice 98 6 logiciels pour le prix de 3		90 F

SOURIS

Microsoft

Basic Mouse		149 F
WhellMouse Port PS/2		199 F
Mouse 2		299 F
IntelliMouse Port PS/2 et USB		349 F
IntelliMouse Pro Port PS/2		449 F

MITSUMI

S3102 Souris 2 Boutons PS/2 en boîte	New	32 F
S5002 Souris Scroll PS/2 en boîte	New	62 F
W5103 Souris Scroll sans fil infra-rouge en boîte	New	145 F
S5002 Souris Scroll PS/2 en bulk	New	52 F

LOGITEC

Mouse Plus		65 F
Pilot Mouse PC		55 F
Pilot Mouse PS2		55 F
Bundle Clavier + Souris Sans Fil		630 F

CLAVIERS

maxell MKY-108 FR AZERTY 109 touches Port PS/2 €		69 F
Microsoft Natural Keyboard Elite AZERTY 105 touches Ports PS/2 et USB €		329 F
MITSUMI KFK-EA5SA AZERTY 105 touches Port PS/2 €		79 F
SILITEK SK-6000 AZERTY 105 touches + Système de pointage TouchPad intégré		170 F

SCANNERS

AGFA — GARANTIE 1 AN

SnapScan 1212P Port //		585 F
SnapScan 1212U Port USB		675 F
SnapScan 1212U Vert ou bleu Port USB		820 F
SnapScan 1236S ArtLine SCSI	Promo	1 310 F
DuoScan T1200 PC SCSI	Promo	4 990 F
Snapscan Touch USB (4 Boutons Programmable)	Promo	999 F

ARTEC — GARANTIE 1 AN

1236P	New	390 F
1236USB	New	550 F
AM12S	New	690 F

EPSON — GARANTIE 1 AN

Perfection 610U Port USB	New	899 F
GT-7000U Port USB	New	1 170 F
Perfection 1200U Port USB	New	1 445 F
GT-7000S SCSI		1 590 F
Perfection 1200S SCSI	New	1 715 F
GT-7000 S Photo SCSI		1 790 F

Guillemot — GARANTIE 1 AN

Maxi Scan EPP A4 port // EPP 9600dpi (optique 600x1200dpi) 36 bits		710 F
Maxi Scan USB A4 Port USB 19200 dpi (optique 600x1200dpi) 36 bits	New	780 F
Maxi Scan Deluxe SCSI A4 SCSI 9600dpi (optique 600x1200dpi) 36 bits		860 F

UMAX — GARANTIE 1 AN

Funsacn 1220P Port //	Promo	590 F
Funscan 1220U Port USB	Promo	650 F
Astra 2000U Port USB	New	690 F
Funscan 1220S SCSI	Promo	790 F

MONITEURS

HITACHI — 3 ANS DE GARANTIE SUR SITE PAR ÉCHANGE STANDARD

CM-610ET 17'' TCO 95 — 31 à 70 kHz - résolution max. conseillée 1024 x 768 @ 85Hz Pas de masque horizontal de 0.22 mm dim. L=398/H=418/P=413 mm		1 720 F
CM-650ET *(tube court)* 17'' TCO 99 — 31 à 69 kHz - résolution max. conseillée 1024 x 768 @ 85Hz Pas de masque horizontal de 0.21 mm dim. L=412/H=430/P=373 mm		2 290 F
CM-643ET 17'' TCO 95 — 31 à 95 kHz - résolution max. conseillée 1280 x 1024 @ 85Hz Pas de masque horizontal de 0.21 mm dim. L=412/H=402/P=413 mm		2 530 F
CM-752ET 19'' TCO 95 — 31 à 101 kHz - résolution max. conseillée 1280x1024 @ 85Hz Pas de masque horizontal de 0.21 mm dim. L=448/H=454/P=460 mm		3 360 F
CM-761ET *(tube court)* 19'' TCO 99 — 31 à 96 kHz - résolution max. conseillée 1280x1024 @ 85Hz Pas de masque horizontal de 0.21 mm dim. L=448/H=446/P=395 mm		3 980 F
CM-769ET 19'' TCO 99 — 31 à 115 kHz - résolution max. conseillée 1280x1024 @ 85Hz Pas de masque horizontal de 0.21 mm - dim. L=448/H=442/P=447 mm		4 195 F
CM-811ET 21'' TCO 95 — 31 à 96 kHz - résolution max. conseillée 1280x1024 @ 85Hz Pas de masque horizontal de 0.21 mm - dim. L=488/H=482/P=470 mm	New	6 105 F
CM-813ET 21'' TCO 95 — 31 à 115 kHz - résolution max. conseillée 1600x1280 @ 85Hz Pas de masque horizontal de 0.21 mm - dim. L=488/H=482/P=470 mm		7 695 F

iiyama — GARANTIE 3 ANS SUR SITE PAR ÉCHANGE STANDARD

S703HT 17'' Tube court FST		2 225 F
S901GT 19'' Tube court FST		3 834 F
A702HT 17'' Tube court Diamontron Natural Flat		2 624 F
A901HT 19'' Tube court Diamontron Natural Flat		4 285 F
A201HT 22'' Tube court Diamondtron		6 766 F

Panasonic — GARANTIE 3 ANS SUR SITE

E55 15''	New	1 150 F
E70i 17''	Promo	1 720 F
SL70i 17''		2 750 F
PL70i 17''		2 690 F
SL90i 19''		4 050 F
S110 21''		6 460 F

PHILIPS — GARANTIE 3 ANS SUR SITE

104B 14'' Gamme Business		990 F
105S 15'' Gamme Standard		1 080 F
105MB 15'' Gamme Business		1 510 F
107S11 17'' Gamme Standard *Offre de remboursement de 200 F par Philips du 28/08 au 30/10/99	New	1 850 F
107B 17'' Gamme XSD Tube court *Offre de remboursement de 200 F par Philips du 28/08 au 30/10/99		2 598 F
109S 19'' Gamme Standard		3 570 F
109B 19'' Gamme XSD Tube court		4 070 F
109MP 19'' Gamme Pro		5 490 F
201B 21'' Gamme Pro		7 180 F

SONY — GARANTIE 1 AN SUR SITE SUR LES MODÈLES ES, GS ET PS

110ES 15''		1 280 F
210ES 17''		2 080 F
200GST 17''		2 930 F
420GST 19''		3 999 F
PROMOTION Jusqu'à épuisement de stock Limités 500PST 21''		8 090 F

TATUNG — GARANTIE 4 ANS SUR SITE

C5D 15'' 1024x768/70 Hz Pitch:0,28		990 F
C7T 17'' 1280x1024/60 Hz Pitch:0,27		1 650 F
C9R 19'' 1600x1280/75 Hz Pitch:0,26		2 990 F

ONDULEURS

APC — GARANTIE 2 ANS SUR SITE INTERVENTION SOUS 24H*
* Sauf les modèles SurgeArrest et Rackables qui bénéficient d'une garantie spécifique

SurgeArrest E10 Protection contre les surtensions et la foudre (Garantie 3 ans)		140 F
SurgeArrest E20F Protection contre les surtensions et la foudre (Garantie 5 ans)		205 F
BK300MI Back-UPS 300 VA MI	Promo	520 F
BK500MI Back-UPS 500 VA MI	Promo	630 F
BK650MI Back-UPS 650 VA MI		1 130 F
BP420SI Back-UPS Pro 420VA PnP + c,ble de communication et logiciels PowerChute (Windows 3,x/95/98/NT)		1 170 F
BP650SI Back-UPS Pro 650VA PnP + c,ble de communication et logiciels PowerChute (Windows 3,x/95/98/NT)		1 590 F

SAUVEGARDES

iomega

Zip 100 interne 100 Mo Atapi (bulk)		535 F
Zip 100 externe kit2000 100 Mo Port Parallèle +3 cartouches		815 F
Disquette 100Mo Disquette pour Zip 100		58 F
Zip 250 externe 250 Mo Port Parallèle		1 190 F
Disquette 250Mo Disquette pour Zip 250	New	120 F
Jaz 2 Go interne ou externe 2 Go Port SCSI		2 480 F
Zip 100 interne Panasonic ou Nec 100 Mo atapi (bulk)		495 F

MODEMS

3Com U.S.Robotics L'Accès intelligent à l'information — GARANTIE À VIE

56K Fax Modem Boîtier externe RTC		580 F
Message Modem 56K Boîtier externe RTC PC éteint	Promo	699 F
Message Pro 56K Boîtier externe RTC PC éteint		875 F
Megahertz 56K Global Modem Carte PCMCIA RTC	Promo	990 F

ELSA — GARANTIE 5 ANS

Microlink 56K PCI Carte interne RTC (OEM)		199 F
Microlink 56K Internet Boîtier externe RTC		430 F
Microlink 56K USB Boîtier externe Numéris		725 F
Microlink 56K USB RTC Boîtier externe USB RTC		625 F

Kortex — GARANTIE 5 ANS*

PCI 56K V90 Carte interne RTC (OEM) (Garantie 1 an retour constructeur)		220 F
PCI 128K Carte interne Numéris (bulk)		390 F
Novafax Vocal Plus 56K V90 Boîtier externe RTC	Baisse	550 F
56K PCMCIA V90 Carte PCMCIA RTC		775 F
Melvox 4 Mo V90 Boîtier externe RTC		850 F
USB NAVY 128K Boîtier externe Numéris Port USB	New	950 F
IAM V90 Boîtier externe RTC et Répondeur Internet sans PC	New	1 150 F
Novafax 128K Boîtier externe Numéris		1 490 F
Novafax Bi-Réseaux 128K/33.6 Boîtier externe Numéris et RTC		1 790 F
INDEPENDENCE COM Boîtier externe HUB avec quatre ports éthernet et trois interfaces série. Multiplexage des connexions NUMERIS ou RTC		2 590 F

* Sauf la carte interne PCI 56K qui est garantie 1 an retour constructeur

OLITEC — GARANTIE 3 ANS

Speed'Com 56K 2000 Boîtier externe RTC		585 F
Seff Memory 2000 56K Boîtier externe RTC	Promo	725 F
Smart Memory Pro 56K DirectMail Boîtier externe RTC		999 F
Speak'Net 56K V90 Boîtier externe RTC + Micro Jabra		1 150 F

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de novembre 1999

...serve le droit de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf ...s ou omissions typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

aAT V.P.C. Tél. : 05 61 61 60 88 Fax : 05 61 61 60 80 mail_aat@club-internet.fr



L'informatique à vos côtés



www.aatdirect.com

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

ASKEY — GARANTIE 1 AN
- V1456VQH Carte interne RTC 56k V90 PCTEL (bulk) — 175 F

Zoltrix — GARANTIE 1 AN
- Cobra — New — 195 F
  Carte modem PCI 56K/V90 (chip Rockwell) WinPhone 2000 RTC
- Rainbow — New — 395 F
  Boîtier externe 56K/V90 WinPhone 2000 RTC
- 56K PCMCIA — New — 495 F
  Carte PCMCIA 56K/V90 WinPhone 2000 RTC
- Quad Pro — New — 1 525 F
  Carte PCMCIA bi-réseau RTC/Numéris + GSM

ACCESSOIRES POUR QUAD PRO
- Câble pour téléphone GSM — New — 690 F
  (Ericsson / Motorola / Nokia)
- Câble de raccordement au réseau Numéris — New — 690 F

CARTES VIDEO

ASKEY
- Magix TV — Promo — 450 F
  Carte de capture vidéo PCI+Tuner TV SECAM + logiciels

Guillemot
- Maxi TV Video PCI 2B — 399 F
  Carte de capture vidéo PCI+Tuner TV SECAM +Module Teletex (bulk)
- Maxi TV Video PCI 2 — 690 F
  Carte de capture vidéo PCI+Tuner TV SECAM + Video Studio +Module Teletex
- Maxi Magic Theater — new — 949 F
  Carte de décompression MPEG2 Real Magic Hollywood Plus +Télécom. +Péritel

CARTES ACCELERATRICES 2D/3D

ATi
- 3D Charger 8 Mo — 425 F
  Rage IIC AGP - 8 Mo(bulk)
- Xpert 98 8 Mo 3D Rage AGP 8 Mo (bulk) — 485 F
- Rage Fury 8 Mo Rage 128 AGP - 8 Mo (bulk) — 650 F
- Rage Fury 16 Mo — 745 F
  Rage 128 AGP - 16 Mo (bulk)
- Rage Fury 16 Mo TV — 795 F
  Rage 128 AGP - 16 Mo + Sortie TV (bulk)
- Rage Fury 32 Mo — 945 F
  Rage 128 AGP - 32 Mo (bulk)
- Rage Fury 32 Mo TV — 985 F
  Rage 128 AGP - 32 Mo + Sortie TV (bulk)
- All In Wonder 128 16 Mo TV/Vidéo — 1 465 F
  Rage 128 AGP - 16 Mo + Sortie TV + Acquisition et décompression vidéo MPEG-2 + Tuner TV en boîte

ASUS
- V3800 16Mo+TV — 745 F
  Riva TNT2 AGP 4X 16 Mo+Sortie TV
- V3800-Deluxe 32 Mo — New — 1 490 F
  Riva TNT2 AGP 4X 32 Mo + Sortie TV + Lunettes 3D VR

ELSA
- Erazor III 32 Mo — 1 390 F
  Riva TNT2 AGP 4X 32 Mo + Sortie TV
- Erazor III 32 Mo M64 — New — 580 F
  Riva TNT2 AGP 32 Mo 64BITS

CREATIVE
- 3D Blaster TNT2 32 Mo M64 — New — 580 F
  Riva TNT2 AGP 32 Mo 64BITS

Guillemot
- Maxi Gamer XENTOR 32 — New — 1 575 F
  Riva TNT2 Ultra AGP 32 Mo + Sortie TV

STB / 3dfx
- Voodoo 3 2000 16 Mo 3DFX AGP ou PCI 16 Mo — 890 F
- Voodoo 3 3000 16 Mo TV — 1 090 F
  3DFX AGP 16 Mo + sortie TV (bulk)
- Voodoo 3 3000 16 Mo TV — 1 190 F
  3DFX AGP 16 Mo + sortie TV + logiciels

CARTES MERES

ASUS
- P2L-97 — Promo — 650 F
  ATX Intel 440LX Slot1 AGP Celeron-Pentium II-III
- P2B-F ATX Intel 440BX Slot1 AGP 100MHz Pentium II-III — 825 F
- P3B-F ATX Intel 440BX — New — 990 F
  Slot1 AGP 100MHz Pentium II-III (5 PCI+2 ISA ou 6 PCI+1 ISA)
- P3B-F UltraDMA/66 ATX Intel 440BX — New — 1 120 F
  Slot1 AGP 100MHz Pentium II-III (6 PCI+1 ISA) + Ctrl. UDMA/66

GIGABYTE
- GA-686BXC — 690 F
  ATX Intel 440BX Slot1 AGP 100MHz Pentium II
- GA-6BXC ATX Intel 440BX Slot1 AGP 100MHz Pentium II-III — 720 F
- GA-BX2000 ATX Intel 440BX Slot1 AGP 100MHz — 795 F
  Pentium II-III + Dual Bios

CARTES RESEAUX & HUBS

3Com
- 3C905BTX-NM Carte Fast Ethernet XL-B PCI 10/100 RJ45 — 390 F
- 3C905CTX-M Carte Fast Ethernet XL-B PCI 10/100 — 450 F
  RJ45 Wake ON Land
- 3C509B-Combo Etherlink III ISA (coax, AUI, 10-Base-T) — 455 F

D-Link
- DE-220PCT Carte Ethernet — 120 F
  ISA BNC/RJ45
- DE-530TX Carte Ethernet PCI 10/100 1xRJ45 — Promo — 135 F
- DE-660CT Carte PCMCIA Coupleur BNC + RJ45 — 375 F
- DE-805TP Mini Hub 5 ports RJ45 — 255 F
- DE-809TP Hub 9 ports Ethernet — 445 F
- DE-816TP — 875 F

DISQUES DURS 3,5" & 2,5"

Seagate

SEAGATE 3,5"OU FUJITSU

4,3 Go UDMA/66 5400T	715 F
6,4 Go UDMA/66 5400T	890 F
6,4 Go UDMA/66 5400T	890 F
6,5 Go UDMA/66 7200T	1 479 F
8,4 Go UDMA/66 5400T	970 F
8,4 Go UDMA/66 5400T	970 F
10,2 Go UDMA/66 5400T	1 160 F
13 Go UDMA/66 5400T	1 255 F
17 Go UDMA/66 5400T	1 515 F
4,5 Go U2W-SCSI Medalist 7200T	1 560 F
4,5 Go UW-SCSI Medalist 7200T	1 535 F
9,1 Go U2W-SCSI Medalist Pro 7200T	2 479 F
18 Go UW-SCSI Barracuda 18 7200T	5 875 F
18,2 Go U2W-SCSI Cheetah 10000T	6 215 F
18,2 Go U2W-SCSI Barracuda 7200T	5 745 F

Western Digital

WESTERN DIGITAL 3,5"

6,4 Go UDMA/66 5400T Têtes GMR 2Mo de buffer	725 F
8,4 Go UDMA/66 5400T	800 F
13,5 Go UDMA/66 7200T Têtes GMR 2Mo de buffer	1 080 F
10,2 Go UDMA/66 5400T Têtes GMR 2Mo de buffer	900 F
13 Go UDMA/66 5400T	975 F
20 Go UDMA/66 7200T Têtes GMR 2Mo de buffer	1 445 F

HITACHI

HITACHI 2,5"

4,3 Go UDMA 4200T	1 125 F
6,4 Go UDMA 4200T	1 520 F
10,5 Go UDMA 4200T — New	2 455 F

LECTEURS CD-ROM

ASUS
- 40X 40X ATAPI (bulk) — 310 F
- 45X 45X ATAPIE — 330 F
- 50X 50X ATAPIE — 350 F

CREATIVE
- CD48 48X ATAPI (bulk) — 315 F

MITSUMI
- FX4820T 48X ATAPI (bulk) — New — 330 F

PHILIPS
- PC-CD048R 48X ATAPI — New — 390 F

KITS DVD LECTEURS DVD-ROM

BUNDLE aAT
- Kit DVD — Promo — 1 165 F
  Lecteur DVD-ROM Pioneer ATAPI (6X DVD/32X CD) + carte MPEG-2 Holywood+

PIONEER
- 103S — 615 F
  Lecteur DVD-ROM ATAPI (6X DVD/32X CD) Slot in (bulk)
- 303S Lec. DVD-ROM SCSI (6X DVD/32X CD) Slot in (bulk) — 1 020 F
- 104S Lect. DVD-ROM ATAPIE 10X DVD 40X CD Slot in (bulk) — 790 F
- A03S Lec. DVD-ROM ATAPI (6X DVD/32X CD) Slot in +2 Titres — 730 F
- U03S Lecteur DVD-ROM SCSI (6X DVD/32X CD) — 1 145 F
  Slot in +2 Titres

Guillemot
- Maxi DVD Theater 6X — New — 1 650 F
  DVD-ROM IDE 6X DVD/32X CD +carte MPEG-2
- Maxi DVD-ROM 6X — New — 970 F
  DVD-ROM IDE 6X DVD/32X CD + accessoires+ Soft décomp.MPEG2

HITACHI
- GD-2500 DVD-ROM IDE 6X DVD/24X CD (bulk) — 580 F

GRAVEURS DE CD-R ET CD-RW

ACTIMA
- CD-RW4420 IDE — 1 390 F
  Inscriptible 4X, Réinscriptible 4X et Lecteur 20X (bulk)

CREATIVE
- Blaster CD-RW2/2/24 IDE — 1 290 F
  Inscriptible 2X, Réinscriptible 2X et Lecteur 24X + logiciel

MITSUMI
- CR-4802TE IDE — 1 190 F
  Inscriptible 4X, Réinscriptible 2X et Lecteur 8X + logiciel
- CR-4804TE — New — 1 290 F
  Inscriptible 4X, Réinscriptible 4X et Lecteur 24X + logiciel IDE

PHILIPS
- PCRW382K IDE — Promo — 1 290 F
  Inscriptible 2X, Réinscriptible 2X et Lecteur 24X
- CCD-4201 IDE OEM Pack+ — Promo — 1 590 F
  Inscriptible 4X, Réinscriptible 4X et Lec. 24x (bulk) + logiciel Nero + 50 CD-R

TEAC
- CD-R56S600 SCSI Inscriptible 6X et Lecteur 24X (bulk) — 1 630 F
- CD-R56S600 SCSI Pack+ — Promo — 1 890 F
  Inscriptible 6X et Lecteur 24X (bulk) + Carte Adaptec 2904CD + logiciel+10 CD-R
- CD-R824 SCSI Parck+ — 2 120 F
  Inscriptible 6X et Lecteur 24X (bulk)+Carte Adaptec 2904CD

YAMAHA
- CRW-6416S SCSI EN BOITE — New — 1 680 F
  Inscriptible 6X, Réinscriptible 4X et Lecteur 16X (accessoires + logiciel)
- CRW-6416S SCSI Pack+ — 1 890 F
  Inscriptible 6X Réinscriptible 4X et Lecteur 16X (bulk) + Carte Adaptec 2904 CD

CARTES CONTROLEUR

adaptec
- 2904CD PCI Kit + Easy CD Creator — 350 F
- 2940UW PCI (bulk) — 1 410 F
- 2940UW PCI Master Kit — 2 070 F
- 2940U2W PCI (bulk) — 1 610 F
- 2940U2W PCI Master Kit — 2 470 F

Guillemot
- Maxi SCSI PCI Ultra SCSI (bulk) — 199 F

CARTES SON

CREATIVE
- Sound Blaster 128 — 160 F
  PCI 128 voix de polyphonie (bulk)
- Sound Blaster Live! Value — 395 F
  PCI 1024 voix de polyphonie (bulk)
- Sound Blaster live! Value +HP4,1OEM — 695 F
- Sound Blaster live+SBS52 OEM — 495 F

Guillemot
- Maxi 128 3D — New — 179 F
  PCI 128 voix de polyphonie (bulk)
- Maxi Radio FM2 — New — 120 F
  Carte Radio FM
- Maxi Studio ISIS — New — 2 110 F
  Studio d'eregistrement audio/midi/numérique 8 entrées/4 sorties

HAUT-PARLEURS

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

ACS-43		225 F
ACS-45.1		560 F
ACS-48		899 F
ACS-33	New	375 F
ACS-54	New	590 F
ADA-305		1 195 F
ADA-310	New	1 690 F

CD-R ET CD-RW

IMATION / KODAK / MAXELL / PIONEER
- CD-R 650Mo 74mn — 95 F
  La boîte de 10 CD inscriptibles

IMATION
- CD-R 650Mo 74mn 8x — Promo — 399 F
  Pack de 50 CD inscriptibles certifiés 8x

SAMSUNG
- CD-R 650Mo 74mn — New — 85 F
  La boîte de 10 CD inscriptibles
- CD-R 650Mo 74mn — Promo — 375 F
  Pack de 50 CD inscriptibles
- CD-R 680Mo 80mn — 90 F
  La boîte de 10 CD inscriptibles

TRAXDATA
- CD-R 650Mo 74mn — Promo — 78 F
  La boîte de 10 CD inscriptibles
- CD-R 680Mo 80mn — 90 F
  La boîte de 10 CD inscriptibles
- CD-RW 650Mo 74mn 4x — 16 F
  La boîte de 10 CD réinscriptibles 1000 fois certifié 4x

JOYSTICKS

Microsoft
- SideWinder Joystick — 179 F
- SideWinder — 299 F
  GamePad numérique
- SideWinder Force FeedBack — 990 F
  Joystick à retour de force
- Whell Force FeedBack — 1 250 F
  Volant à retour de force avec pedalier

Saitek
- Cyborg 3D — 250 F
  Modèles: Paddle ou Joystick numérique et programmable
- X36 — 655 F
  Joystick + manette de gaz programmables (Spécial simulateurs)
- R4 — Promo — 850 F
  Volant à retour de force (Technologie Force FeedBack Microsoft) avec pédales
- Cyborg 2000 — New — 165 F
  Joystick numérique
- P-120 — New — 55 F
  Joypad
- R-100 — NC
  Volant avec pédales

Point de vente aAT

aAT	MERIGNAC	156, av. de la Somme	33700		Tél. : 05 56 13 13 14	Fax : 05 56 34 81 63
aAT	DIJON	6, bd Clémenceau	21000		Tél. : 03 80 72 01 32	Fax : 03 80 72 02 03
aAT	LYON	22, av. Jean Jaurès	69007	Métro : Saxe-Gambetta	Tél. : 04 78 58 53 58	Fax : 04 78 58 51 80
aAT	NANCY	72, rue Raymond Poincaré	54000		Tél. : 03 83 94 09 64	Fax : 03 83 41 49 11
aAT	RENNES	105, av. Henri Fréville	35200		Tél. : 02 99 41 91 11	Fax : 02 99 41 92 65
aAT	SUPERSTORE PARIS	206 - 210, bd de Charonne	75020	Métro : Philippe Auguste	Tél. : 01 44 93 88 00	Fax : 01 44 93 88 08
aAT	SUPERSTORE TOULOUSE	2, av d'Atlanta	31200		Tél. : 05 61 61 60 88	Fax : 05 61 61 60 80

Fermeture tous les lundi



V.P.C. Tél. : 05 61 61 60 88 Fax : 05 61 61 60 80 aat@fr.fm

PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

Spéciale dédicace... À tous les traqueurs d'images seconde... À tous les chasseurs de Benchs, de 3DMarques et autres gibiers de performance... À tous les nouveaux accros micro, ceux flashant sur les entrailles d'ordi, ceux empileurs de ventilateurs... Ceux, curieux ou simplement en période d'eupgrède matériel. Joueurs, joueuses... Apprivoisez le pingouin tapi dans l'étrange boîte soufflante ! Envoyez questions, suggestions, etc. à : C'EST LE DELCO, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois Perret Cedex.

QU'EST-CE QU'UN SLOTKET ?

Sur le terrain du processeur à prix réduit, la guerre fait rage entre les fabricants de puces Intel et AMD. Dernièrement, Intel a choisi de modifier son processeur « économique » (1) Celeron en le dotant d'un système de connexion moins coûteux, incompatible avec le « slot 1 », en adoptant un nouveau support : le socket 370 (basé sur un brochage type PPGA, Plastic Pin Grid Array, cf. Joystick 103). Ce retour à une technique de connexion, que l'on avait cru abandonnée au profit des « slot » par Intel depuis le Pentium MMX, s'explique autant par les progrès de la miniaturisation, permettant d'implanter le cache mémoire de niveau 2 directement sur la puce (irréalisable du temps des Pentium Pro et des premiers Pentium II), par un prix de fabrication moindre, ainsi que la volonté d'écarter les utilisateurs de Celeron des cartes mère dédiées aux PII / PIII.

Le « Slotket » (contraction de « slot-socket ») est la réponse à cette tentative de cantonner les Celeron aux cartes mère pour Celeron. Cette petite carte adaptateur est dotée d'un support S370 pour recevoir un Celeron PPGA, mais dispose aussi d'un autre connecteur « slot 1 », pour l'enficher dans une carte mère prévue pour un Intel PII ou PIII. Ce système offre donc le maximum de possibilités d'évolution vers les autres processeurs Intel. Les Celeron, qu'ils soient au format PPGA ou en version « slot 1 » (2), sont semblables du point de vue électronique et offrent, à fréquence égale, le même niveau de performances. En fait, seuls la fixation mécanique et l'arrangement des connexions sont différents. Par contre, même s'ils ne réduisent en rien la vitesse du processeur, seuls les meilleurs « Slotkets » permettent un bon fonctionnement de la puce, aussi bien à 66 MHz qu'à la fréquence « officieuse » de 100 MHz.

Beaucoup de fabricants de cartes mère proposent leurs propres « Slotkets » (sauf Intel bien sûr). Optez de préférence pour l'adaptateur de la marque de votre carte mère. Si on a de la chance, cet adaptateur, est parfois fourni d'office, à l'achat de la carte mère. Pour choisir un Slotket, il est intéressant de prêter attention à la fixation mécanique qui doit être la meilleure possible, sous risque de chute d'adaptateur au fond du PC. Les clips de retenue ne sont pas toujours géniaux, vu qu'il existe 3 versions de fixations CPU différentes, en fonction du type de boîtier processeur (fixation Celeron, SECC1 Pentium II, SECC2 Pentium III). Selon les adaptateurs, il peut exister des options de configuration sur le « Slotket » lui-même. Par exemple : un cavalier pour désactiver la détection du 66 MHz par la carte mère, celle-ci fonctionnant alors à 100 MHz ; un réglage fin de la tension d'alimentation du cœur processeur (modèles Asus) ou même une option pour utiliser les Celeron en multi-processeur (3). Préférez les « Slotkets » de marque réputée, à contacts dorés, à ceux à contacts étain (argentés), pour supprimer les risques de faux contacts liés à l'oxydation.

CARTES MÈRE ATHLON ?

En effet, après une pénurie relative de cartes mère, lors du lancement du nouveau K7 (alias Athlon) d'AMD, la situation commence à s'améliorer. De nombreuses grandes marques de fabricants proposent des produits adaptés. Aussi bien les modèles FIC SD11, Microstar MSI 6167, ou la K7M de chez Asustek, devraient être disponibles quand vous lirez ces lignes. Plusieurs autres fabricants disposent également de cartes pour ce processeur, ou comptent en développer (Gigabyte, Biostar, Aopen...). Vous trouverez la liste des cartes mère officiellement recommandées, sur le site Internet d'AMD. L'un des modèles les plus intéressants d'un point de vue possibilités est celui d'Asustek, qui accepte les derniers Athlons 700 MHz et dispose de réglages fréquences jusqu'à 1 GHz. Actuellement, cette première génération de cartes mère est basée sur le chipset « Irongate » initialement développé par AMD. Une nouvelle génération de cartes devraient voir le jour en fin d'année 99, utilisant le futur chipset VIA KX 133, bien plus performant (support SDRAM PC 133, AGP X4, interface disque dur UDMA66, etc.). Comme d'autres fabricants (Ali, SIS) développent également leurs propres « chipsets », l'Athlon ne devait pas manquer d'un bon choix de cartes mère pour attaquer l'an 2000.

BIOS CORROMPU APRES UN FLASHAGE !

Le flashage d'un nouveau BIOS (cf. Delco Joystick 89) reste une action à risques. En effet, pendant cette opération, on efface l'ancien BIOS, le PC fonctionnant alors uniquement sur une copie du BIOS chargée en mémoire vive (quoi qu'il arrive, n'éteignez pas le PC pendant le flashage). Le problème, c'est le risque élevé d'ennuis : « flashage » d'une mauvaise version (prévue pour une carte mère différente, par exemple), erreur de manipulation (les utilitaires de flashage sont sou-

vent rudimentaires), courant qui saute pendant l'opération... Un malheur, et il est alors temps de reprogrammer l'ancien BIOS, ou une version différente si l'on est courageux. Oui, mais comment faire, lorsque que le PC semble mort, couine tristement au démarrage, ou se découvre une furieuse passion pour les plantages ?

Tout d'abord, assurez-vous qu'il n'y a vraiment aucun moyen de booter pour arriver au SETUP (pour reparamétrer votre ordinateur, même après un flashage réussi) ; que vous avez essayé de reprogrammer plusieurs fois la puce BIOS ; et que même après une remise à zéro du contenu de la mémoire CMOS (4), la machine ne démarre pas. Si vous en êtes là, il faut déjà que vous possédiez une disquette contenant une copie de votre vieux BIOS (5). Première étape, retirer toutes les cartes d'extension contenues dans le PC et déconnecter le(s) disque(s) dur(s) pour revenir à un ordinateur uniquement équipé de sa mémoire vive, d'un lecteur de disquettes en A: et d'une carte vidéo la plus simple possible. L'idéal est même d'utiliser une vieille carte vidéo ISA, s'il vous en reste une dans un tiroir. Ainsi, en évitant les conflits, les chances de démarrer sur disquette s'améliorent, même avec un BIOS défectueux. À ce sujet, notez que les BIOS Award, intègrent une partie (« boot block ») minimale protégée, qui permet le démarrage et l'accès disquette et donc le « re-flashage », même avec un BIOS gravement vérolé. Seul inconvénient, ce « boot block » n'utilise que les cartes graphiques ISA. Avec d'autres marques de BIOS (Amibios?), le « boot block » n'existe pas toujours. S'il est impossible de démarrer dans les conditions minimales décrites, on est obligé de recourir à des méthodes plus lourdes, et un peu plus risquées. Par exemple : Éteignez le PC et débranchez le cordon secteur. Trouvez une autre carte mère de même type, ou à la rigueur basée sur le même chipset (6) que la vôtre chez un ami, ou d'occasion, etc. Comme il s'agit de récupérer une EEPROM BIOS opérationnelle, le fait que cette carte soit en panne, ou que le BIOS date de Mathusalem importe peu. Retirez avec précaution, l'EEPROM (utiliser un extracteur de circuit pour ne pas plier les pattes). Retirez le chip BIOS inutilisable, pour le remplacer par la puce OK, en prenant soin de ne pas enfoncer complètement cette dernière dans le support (conservez un bon contact électrique sur toutes les pattes ; attention au sens). Rebranchez le PC minimal et allumez-le. Avec un peu de chance, vous allez accéder à l'écran de SETUP BIOS. Dans le SETUP, activez l'option « cache system bios », qui recopie en mémoire vive le BIOS, et configurez le lecteur de disquettes A: (si le paramétrage a « sauté », il faudra le déclarer en tant que lecteur A:, préciser sa taille...) pour que l'ordinateur l'utilise comme unité de démarrage. Sauvez les paramètres SETUP et redémarrez l'ordi avec la disquette contenant le BIOS de secours et le programme de flashage. Une fois le démarrage effectué, et arrivé sous DOS, il faut, alors que l'ordinateur est sous tension, retirer avec beaucoup de précautions l'EEPROM de dépannage, pour la remplacer par l'EEPROM initiale mal programmée (n'oubliez pas les cavaliers de config EEPROM s'il y a lieu, faites aussi attention à bien mettre l'EEPROM dans le bon sens). Comme le BIOS de dépannage est en mémoire, vous êtes à nouveau capable de tenter de reprogrammer votre flash EEPROM avec un BIOS ! Bien évidemment, cette procédure est valable quand l'EEPROM BIOS est montée sur support (grande majorité des cas). Si par malchance, la puce s'avérait soudée, il est préférable de contacter le SAV de votre revendeur.

Notes

(1) Mais suffisamment performant, pour faire de l'ombre à ses propres Pentium II et PIII. Les 128 Ko de cache de niveau 2 placés directement sur la puce silicium et pédalant à la fréquence du processeur, ayant changé le poussif Celeron initial, en Celeron A, quasiment aussi rapide qu'un Pentium II (ou PIII si l'on exclut les nouvelles instructions SSE) de même fréquence. Bref, ce processeur est une bénédiction pour les joueurs par son rapport performances/prix excellent. D'autant plus excellent que des petits malins se sont rapidement aperçu qu'il était utilisable sur certaines cartes mère prévues pour PII (à base de chipset Intel BX, genre Asus P2B, AOpen AX6, Abit BX6, etc.), et en profitent pour « gonfler » la fréquence de bus frontal, en le faisant passer des 66 MHz normalement alloués au Celeron, aux 100 MHz (cf : Delco Joystick 102) autorisés pour les PII / PIII. À ce sujet, notez qu'Intel est censé présenter pour la fin d'année 1999, des Celeron officiellement compatibles avec le bus frontal à 100 MHz.

(2) La fabrication des modèles « slot 1 » doit être progressivement abandonnée par Intel. Le modèle Celeron 466 et au-dessus n'étant disponible qu'en modèle socket 370. Les futurs « Coppermine » eux-mêmes (Pentium III en technologie .18 microns et incorporant 256 Ko de mémoire cache N2 sur la puce) abandonneront le « slot 1 » pour adopter la connectique socket FC-PGA 370. Intel semblant réserver les connexions par « slot » aux CPU très haut de gamme type Xéon, ou ses futurs successeurs dédiés au serveurs ou stations de travail, probablement car la quantité de mémoire cache N2 prévue (plusieurs Mo) n'est pas encore intégrable sur la puce.

(3) Intel n'a jamais destiné le Celeron à un usage en SMP, mais l'adaptateur EZsocket 6905 de MSI permet ce tour de force, moyennant l'emploi d'une carte mère bi-processeur non-Intel, d'une paire de Celeron et leurs « Slotkets ».

(4) Pendant quelques minutes, utilisez le cavalier de la carte mère quand il existe, ou retirez la batterie du CMOS. Vous pouvez également court-circuiter les 2 pôles du support batterie une fois celle-ci retirée.

(5) Nous ne le répéterons jamais assez... Avant une opération de mise à jour BIOS, il est IMPÉRATIF de s'être fabriqué une disquette de secours bootable (disquette système DOS protégée en écriture), contenant le programme de « flashage » (disponible sur tout site Internet de fabricant digne de ce nom, ou sur le CD livré avec la carte mère), ainsi qu'une copie du BIOS initial de votre PC. On peut même raffiner la question, en étudiant la manière d'exécuter en aveugle, sans affichage, la reprogrammation du BIOS de secours à partir de la disquette (notez exactement la suite de touches à employer sur un bout de papier. Parfois la création d'un fichier AUTOEXEC.BAT ou équivalent, automatisant toute la procédure est possible, donc lisez toute doc que vous pourrez trouver sur le flashage de votre carte mère). Sans disquette de secours, vous serez obligé d'en obtenir une ailleurs, créée sur un PC similaire au vôtre. De toutes manières, il est prudent de prévenir les mauvaises surprises. En effet, dernièrement, une nouvelle catégorie de virus qui s'en prend au Flash BIOS à fait son apparition : le CIH, dit virus Tchernobyl. Donc si vous aviez la malchance de subir une attaque virale de ce type, votre BIOS serait également bon à reprogrammer, alors... À ce sujet, n'oubliez pas qu'il existe souvent, soit un cavalier sur la carte mère, soit une option dans le menu de SETUP pour empêcher l'écriture dans le BIOS, ce qui le protègera de telles agressions. Attention ! certaines cartes mère récentes n'ont plus ce type de protection !

(6) Vu que seul est recherché l'accès au lecteur de disquettes et à la vidéo, même un BIOS provenant d'une carte de marque différente peut parfois faire l'affaire. Dans ce cas, vérifiez bien que le modèle de l'EEPROM est compatible avec votre carte mère, dans le manuel qui accompagne cette dernière. Il peut y avoir en effet des cavaliers à modifier pour adapter le type d'EEPROM.

(7) Non, rien.

« Ivan?
- Ouais...
- Y a pas un chapeau,
d'habitude, sur les Net News ?
- Si, si. Ils ont encore oublié?
Bon, ben je vais le faire...
- T'en as pas marre ?
- (soupir) »

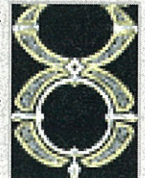
NetNe

LA COMTESSE AUX REINS NUS



Dire que je pensais avoir une vie pourrie, alors que certaines personnes sur Terre s'éclatent dans des muds en texte dont le thème est « Les Trois Mousquetaires »... Il existe donc un jeu online dont le scénario se déroule au XVIIe siècle, pendant le règne du roi Louis XIII. Il est accessible gratos via un browser compatible Java Script, et on ne peut s'empêcher de pouffer de rire en voyant la liste des personnes présentes. À dire vrai, le jeu est surtout fréquenté par des Japonais et des Américains, qui se sont démenés comme de beaux diables avec ce qui pourrait bien être un générateur automatique de noms français. Voici quelques exemples : Marquise Coquette Amuse de Cognac. Baronne Daniella Jean-Baudelaire, ainsi que l'excellente Baronne Mindy, protectrice du foie. Au http://www.aott.com/site/playerprofiles.html

LES CHIFFONNIERS DE GARRIOTTEÜS



Même si le printemps est encore loin, les auteurs d'Ultima Online ont décidé de faire le grand ménage. L'idée est donc de donner un grand coup de balai dans l'une des parties les plus sensibles des joueurs, à savoir leur vieux grenier. Vous le savez tous comme moi, quand on joue dans un monde virtuel, on s'amuse à entasser n'importe quoi : plumes, morceaux de pizzas, reliques et autres membres provenant de monstres dépecés. Dans UO, la collectionnite est telle que cela crée des problèmes sérieux de ralentissement, et ce malgré la multiplication des serveurs. Du coup, l'offre d'Origin ressemble curieusement à celle d'un antiquaire un peu escroc, qui vient un jour vous proposer 300 balles pour un vieux vase chinois qui traînait dans votre famille depuis des lustres. Donc, à partir de ce mois-ci, les serveurs d'Ultima Online vous proposeront de vous racheter chacun de vos objets pour une pièce d'or. D'ailleurs, ça me fait penser que depuis le premier bêta-test, j'avais enterré un sac de rats morts à côté du cimetière de Britania. Si ça branche quelqu'un...

CHASSEUR DE NAINS

L'idée de site la plus navrante de l'année est certainement http://www.planetdeerhunter.com calqué sur les multiplex pour Kouake et Half-life. Profitant certainement du fait que le prochain jeu Deer Hunter accueillera un mode multijoueur et des véhicules (dont un hélicoptère pour que les Australiens puissent faire un carton sur les chevaux... non je plaisante), on tente de rameuter du monde pour cette série de titres qui demeurera, vu ses ventes, le plus grand mystère des jeux de ce siècle.



QUAKOHOLIC

Les joueurs de Quake sont de grands malades, ça on le savait. Aussi, lorsqu'on est directeur de clinique comme John Carmack, on se doit de commenter le moindre de ses faits et gestes pour que tout ce petit monde puisse bien voir qu'on s'occupe d'eux. Les gens qui ne savent donc pas quoi faire d'autre (les mêmes qui font la queue une semaine devant le Chinese Theatre pour assister à la première de « Phantom Menace ») peuvent suivre au jour le jour le développement de ce qu'ils attendent le plus au monde : Quake 3. Voici un bref extrait éloquent du carnet de notes du maître, qui date du 10 septembre :

* handle window close events properly
* enable r_displayRefresh selection and feedback on mac
* avoid AGEN_IDENTITY when CGEN_DIFFUSE_LIGHTING
* colorized railgun muzzle flash, impact flash, and mark
* exactly synced animating textures with waveforms and collapsed
all explosion sequences into single shaders
* removed unneeded black pass on hell skies
* fixed grenades sticking to steep slopes
* scan for next highest fullscreen resolution when exact

Tout ceci au http://finger.planetquake.com/plan.asp?userid=johnc&id=13250

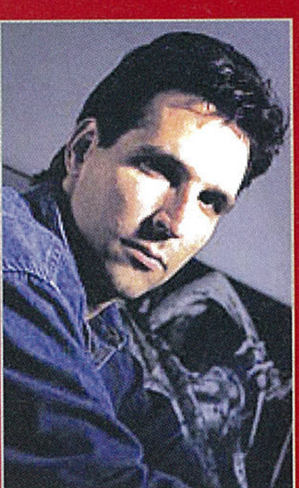
WS

THE FOURTH DOLLAR

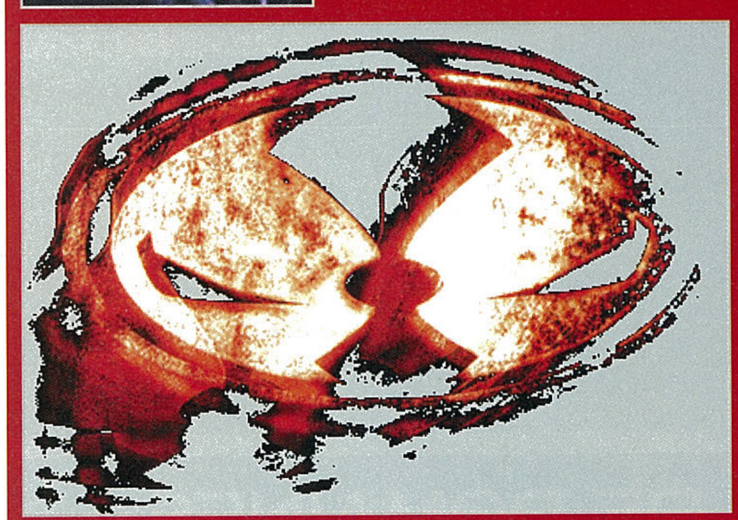
Alors qu'au départ, The Fourth Coming devait être un jeu plus ou moins gratos (avec des serveurs payés par des boîtes, par exemple), il s'avère qu'en fin de compte le seul moyen d'y jouer pour le moment serait de raquer 60 F par mois ou 600 à l'année. Bouh, les vilains ! Quel dommage qu'un jeu aussi modeste ait une telle prétention financière. Quel dommage que fourmillent encore de nombreux bugs pour aussi peu de joueurs. http://www.ga4thcoming.com



UO TRASH



Changement de cap pour Ultima Online 2. Les jeux de Garriott s'étaient distingués par des graphismes de qualité, discrets et un rien pastel. Dans la nouvelle version, on ne retrouvera pas des routards tels que Denis Loubet, mais Todd Mac Farlane, créateur de Spawn. Garriott l'a engagé pour créer un bestiaire des plus effrayants, peut-être pour l'effrayer dans les pièces de son château ou pour lui faire des blagues. À suivre, chez le psy de Garriott.



INCIDENT DIPLOMATIQUE

D'après une enquête de « Newsbytes », les Américains dépenseraient deux fois plus de temps online que nous, pauvres Européens. D'ailleurs, le titre de l'article est très éloquent : « Les Américains battent l'Europe online ». Voilà, c'est un peu comme si l'on disait : « Les nations européennes battent les États-Unis sur leur durée d'existence », ou que je me vantais d'avoir ruiné ma petite sœur de 5 ans lors d'une partie de poker menteur. Bref, un truc assez idiot. Tiens, pire encore, on nous cite, nous les Français qui ne passons que 2,4 heures par semaine (la honte !), alors que le bon Américain brave le réseau des réseaux à raison de 5,3 heures. Honte sur nous !, j'insiste. Bien sûr, ce qu'on ne dit pas, c'est que les 0,3 heures correspondent à des activités dégradantes telles qu'envoyer des photos de leurs bagnoles sur les newsgroups, ou downloader les photos de ma femme. Zut !

J'AI FAIT UN RÊVE...

Tiens, ce serait bizarre de se réveiller dans un monde alternatif, où Diablo II n'aurait pas le moteur 3D le plus avancé du moment et où un jeu de rôle online inconnu, nommé The Hero's Journey, ferait figure de bombe grâce à un moteur graphique ombré en temps réel, que l'on peut faire pivoter dans tous les sens. Si on apprenait en plus que le terrain était défini par des algorithmes pour être retravaillé par le pinceau de l'artiste (histoire qu'il puisse être vraiment immense, tout en prenant le moins de place possible), que pourrait-on dire ? Moi, dans ce cas, je dirais qu'il est à surveiller de très près.
http://www.play.net/simunet_public/hero/default.asp

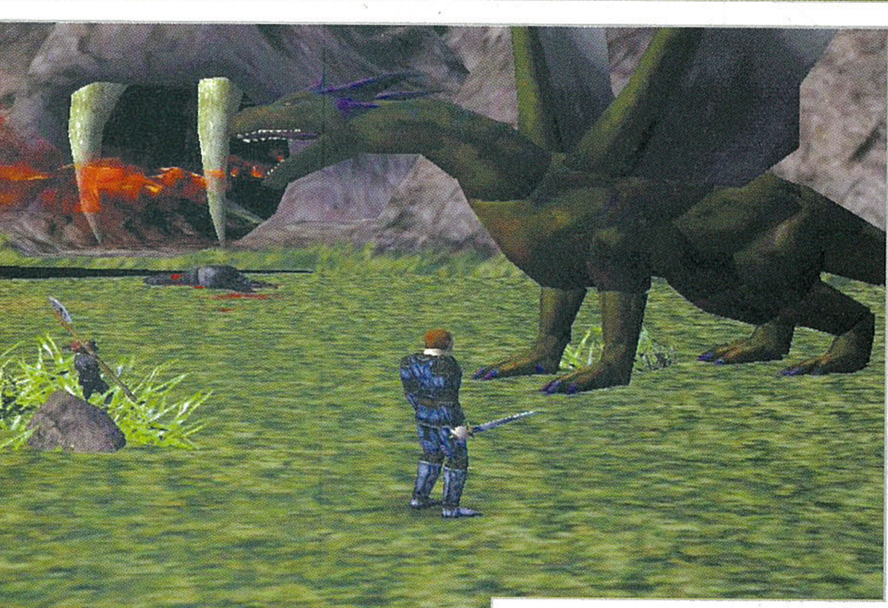














OMS DE DOMAINES

Je viens de découvrir une face du Net qui m'était inconnue, et que je surnommerai le jeu du « lotto ». Je viens de découvrir le gang des pauvres nains qui enregistrent des noms de domaines de grandes marques, avec des fautes d'orthographe juste au cas où. Bienvenue sur www.icrosoft.com, microsoft.com, tarwars.com ou pple.com. D'ailleurs, j'aimerais qu'on me présente l'homme qui a enregistré taline.com. Tips : ltimaonline.com n'est pas pris, profitez-en et envoyez-moi les bénefs. Autre question, est-ce que monsieur Nicolas Dion, qui a enregistré le www.pute.com, a un rapport quelconque avec la chanteuse ?

WIZARDS FAIT DES KATAS

Après s'être fait racheter par Hasbro « Frogger » Interactive, Wizards of the Coast, l'éditeur du jeu de cartes Magic the Gathering, n'a pas fini de nous surprendre. Selon certaines rumeurs, Wizards serait en train de créer un jeu de rôle online pour la rentrée, basé sur le thème des arts martiaux, mais avec une ambiance digne du film de Carpenter, « Jack Burton ». Il se ferait aussi un point d'honneur à ce que le jeu respecte en tous points le code d'honneur et les règles des arts martiaux. Du coup, j'en viens à me poser la question suivante : est-ce qu'il arrive que le 1er avril puisse tomber en novembre ?

C'EST TOLKIEN QU'ON ASSASSINE

Suite à la récente réorganisation des équipes de Sierra, qui a coûté les emplois d'une centaine de personnes, Middle Earth, le projet de jeu online, concurrent direct d'Ultima et d'Asheron's, a bien failli passer à la trappe suite à la dispersion de l'équipe de programmeurs. Du coup, on recommence tout à zéro, en partant sur des bases que l'on espère saines. C'est bien dommage, la première équipe semblait avoir un projet qui tenait la route et qui restait dans l'esprit du vieux Tolk' (oui, on le surnommait aussi à Oxford « Toto les pieds poilus »).





UNE HISTOIRE DE FIDÉLITÉ
ET D'AVANTAGES PERMANENTS

Ce qui rend la carte Infonie irrésistible.

– Des achats en ligne très sécurisés
– Des facilités de paiement dans la boutique Infonie
– Un abonnement moins cher (soumis à conditions)
– Une utilisation simple de vos points fidélité
– Un éventail de cadeaux en ligne sur le catalogue
– Une réserve d'argent à votre disposition.

CONNECTEZ-VOUS A INFONIE ET DEMANDEZ* GRATUITEMENT VOTRE CARTE

> Abonnement de 31 jours GRATUIT** sur le CD-ROM de ce magazine
> Votre accès complet à INTERNET sans limitation d'heures
> Votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps et au prix des communications locales
> Jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées et 30 Mo pour créer votre propre site web
> LES ESPACES THÉMATIQUES INFONIE : Actualité, Zone Jeux, Musique, Ciné, Micro, Infokids, Après Minuit...
> VIA LE 2 D'INFONIE pour réduire le montant de votre facture téléphonique hors zones locales
> LE FORFAIT INTERNET D'INFONIE pour réduire le coût de vos communications téléphoniques locales dédiées à Internet
> LE SERVICE CLIENT INFONIE disponible 7 jours/7

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :

02/478.1.2.3.4 | 0,99 F TTC/mn | 021/697.05.50

N° Indigo 0825 845 825



L'INTERNET+

PAS NET

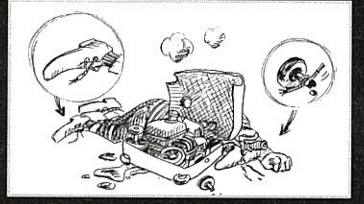
Sech'Dent, vous connaissez tous, vous l'avez vu à la télé. Alors si toi aussi tu veux ton Sech'Dent, mail-moi à gana@joystick.fr. Et si tu commandes tout de suite, tu recevras en cadeau une pommade qui fait maigrir les gencives. Nos télé-opérateurs vous attendent. 300 T-shirt " Sech'Dent " à gagner pour les 300 premiers à commander. Et n'oubliez pas notre devise : un sèche-dent, c'est important. Oui, mais un sèche-dent Sech'Dent !

« Sèch'Dent » décline toute responsabilité en cas de déchaussement, chute, effritement et amollissement des dents. Sech'Dent est agréé par l'association sécho-dentaire de Melun "

JE N'AI BESOIN DE PERSONNE EN VALISE DAVIDSON

On croyait que Fishbone avait vraiment arrêté la moto, mais c'était sans compter sur la " Valise Ambulante ". Il a fière allure, Fish, sur sa 1100 VA débridée, les cheveux au vent, la tête dans le guidon, slalomant entre les passants et poussant du pied les valises des voyageurs sur les quais de la Gare de Lyon. Il faut le voir passer en trombe le vendredi place du château de Vincennes faisant un bras d'honneur à ses anciens amis motards et allant rejoindre ses nouveaux amis du gang des valises, place du château de Versailles pour faire des burns. http://www.inventions-tech.com/cgi-bin/detail?indexe=18





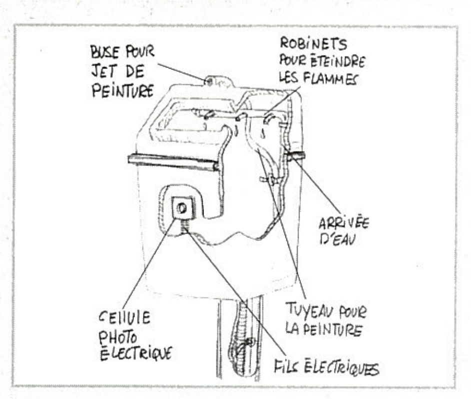
UN GARS PAS COMME LES AUTRES

Philippe est un garçon content. Il a réussi à se distinguer de millions d'autres pages remplies de vie en mettant en avant sa pensée, sa philosophie, et ses inventions. Ce qu'il y a de plus incroyable sur ce site, c'est le temps que l'on peut passer à le consulter. Il y en a pour tous les goûts et dans tous les recoins : conspiration de la NASA, conseils aux copropriétaires, pensées sur la religion et enfin, les inventions. Celles-ci sont très nombreuses, vu la prolixité de lleur auteur. On peut toutefois parler du jeu d'échecs en relief, du pistogaz destiné à la maréchaussée, ou enfin du seismolit, dont la description commence par la constatation suivante : « Écrasé entre deux dalles de béton, un être humain n 'a pour ainsi dire aucune chance de survie. » Oui, c'est bien vrai. Mais, nouvelles technologies oblige, l'auteur est aussi un programmeur averti : ses sharewares couvrent un champ d'activité impressionnant avec notamment Winplomb 3.0 (logiciel de calcul de plomberie), Coprovot 3.0 (logiciel d'aide au vote pour copropriétaires) et Torboken destiné aux joueurs de Keno. Cette page est située au . Venez nombreux.

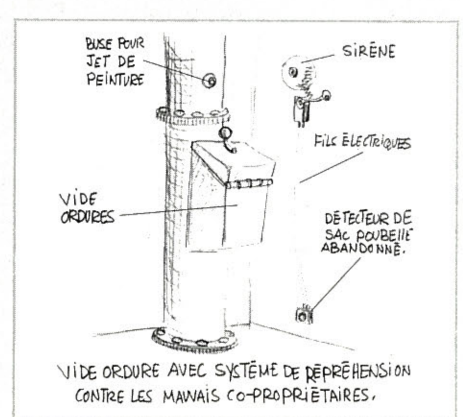












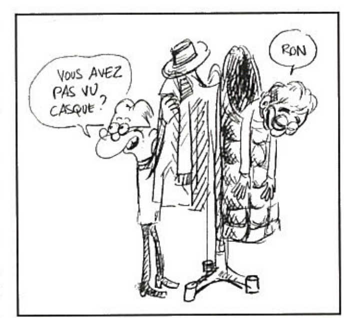


FROM PAUVRKEUM @HOTMAIL.COM



Cher Monsieur Steve Jobs, suite à notre entretien téléphonique trop bref du lundi 12 octobre, je vous fais parvenir les images de mon clavier révolutionnaire. Mr Gates ayant déjà son Natural Keyboard, j'ai trouvé normal de vous proposer en premier mon « Ergo Keyboard ». Je n'ai pas compris si vous étiez intéressé quand vous m'avez passé votre assistante en rigolant, mais elle a dû faire une fausse manip car nous avons été coupés. N'ayant pas eu de réponse à mon premier mail, je me permets de vous relancer. Je suis prêt à vous céder le brevet dès que j'arriverai à entrer en contact avec le MIT, mais ça n'est pas gagné, j'ai le même problème de téléphone avec eux.

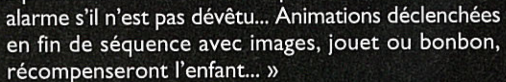
LA CHAISE À DARNAUDET



En apparence, Jérôme Darnaudet est un homme comme tout le monde, mais quand il arrive à Joystick, Jérôme Darnaudet devient alors Lord Casque Noir... Un super héros dans sa catégorie : il arrive tout essoufflé, Casque. Il a couru. C'est un homme d'action, il n'a pas une seconde à perdre. Hop, d'un geste vif, il allume son PC et pouf, il s'assoit à son bureau. À partir de maintenant, il ne branlera plus rien pendant plusieurs heures.
Sur le site des inventeurs suisses-romans, une trouvaille révolutionnaire : la chaise pour faire la sieste au bureau.
http://www.invention.ch/home/market/boutique/

CA Y EST PAPA, J'AI FINI

Apprendre à aller au pot à ses enfants peut être une expérience particulièrement traumatisante pour les parents. Quand je vais aux toilettes chez les miens, mon père se précipite à chaque fois derrière moi. Il vérifie si c'est propre, si j'ai laissé assez de papier, si tout est en ordre, il me donne quand même le tip du jour, par exemple : « Tu devrais mieux te nourrir. » Les hontes que je me paye. J'ai trente et un ans, et pourtant, je crois que mon père se sent toujours terriblement responsable de mes crottes. Si vous ne voulez pas finir comme lui, allongé sur le divan d'un analyste à parler du dernier Lotus, je vous conseille d'envisager sérieusement l'achat d'un pot de chambre électronique. Morceaux choisis : « ... il comporte un ensemble de capteurs, ainsi on peut diffuser aux heures choisies différents messages invitant l'enfant à venir sur le pot... Le système signalera la présence de l'enfant sur le pot et déclenchera une alarme s'il n'est pas dévêtu... Animations déclenchées en fin de séquence avec images, jouet ou bonbon, récompenseront l'enfant... »



Je crois que mon père fantasme d'installer ce truc dans MON appart.
http://www.invention-innovation.com/

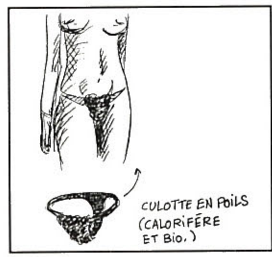
FOIRE AUX CONS

La page du http://market.[illegible]/miscellaneous.html ne contient aucune vraie invention réalisée, mais plutôt des idées de génies timides qui osent à peine développer un brevet. La bonne nouvelle, c'est qu'on les trouve par poignées de dix. En voici quelques-unes plutôt surpuissantes : la cuvette de water qui se transforme en bidet ou en douche, l'oreiller rempli de sable, un chandelier avec adaptateurs pour bougies de toutes tailles, un rouleau à peinture conçu pour peindre parfaitement les tuyaux , et un jeu de cartes nommé « Scuds Alert ! » qui est promu à un grand avenir en terre d'Israël, pour peu qu'il soit livré avec des masques à gaz.

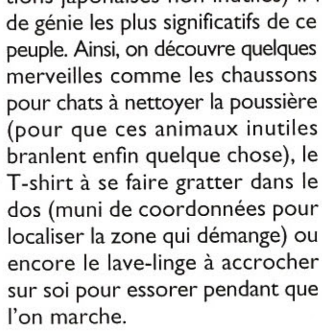




INVENTEULS



Les Japonais nous ont toujours fascinés par leur imaginaire prolixe. Regardez donc : Godzilla, la pêche aux crevettes, les bonzaïs, les tamagoshi. Le site du http://web.wwnorton.com/blurbs/fall95/031369.htm nous révèle l'existence d'un ouvrage qui rend pour la première fois hommage à l'esprit inventif du Soleil Levant. Intitulé « 101 Unuseless Japanese Inventions » (ou 101 inventions japonaises non inutiles) il recense les traits de génie les plus significatifs de ce peuple. Ainsi, on découvre quelques merveilles comme les chaussons pour chats à nettoyer la poussière (pour que ces animaux inutiles branlent enfin quelque chose), le T-shirt à se faire gratter dans le dos (muni de coordonnées pour localiser la zone qui démange) ou encore le lave-linge à accrocher sur soi pour essorer pendant que l'on marche.





LAMPE À TACHE D'HUILE

De toutes les inventions des peuples de la Terre, celle qui a le plus révolutionné le monde est certainement la lampe de poche. Pensez donc : grâce à elle, les hommes de Cro Magnon ont pu peindre ces superbes fresques dans les profondeurs de Lascaux, les voitures roulent la nuit sans danger, mais aussi les policiers de tous pays ont une alternative intéressante à l'utilisation de la matraque. Quel meilleur hommage pouvait-on faire à ce superbe outil que de lui donner une protection digne de ce nom ? Voici donc le porte-lampe de poche de ceinture qui, grâce à sa petite bande élastique, s'adaptera à toutes les tailles et à toutes les formes.
Au http://www.invento.com/Flash/index.htm

Après Ultima Online et Everquest, voilà Asheron's Call, le jeu de rôle sur Internet « made in Microsoft ». Petit tour d'horizon à l'occasion du bêta-test.

Iansolo

ASHER L'APPEL DE







Après deux ans d'attente, une version bêta d'Asheron's Call est finalement arrivée à la rédac'. Autant vous dire que c'est la bave aux lèvres que je me suis précipité sur Zone.com, le serveur de Billou. Ça fait un moment que nous vous parlons de ce soft très prometteur. Les images laissaient présager du meilleur. Mais le ramage allait-il se montrer à la hauteur du plumage ? Après l'install à partir d'un CD, on croit pouvoir entrer directement dans le vif du sujet. Mais comme pour ses illustres prédécesseurs, l'accès à Asheron passe d'abord par le téléchargement de plusieurs tonnes de patches. L'occasion d'aller faire un tour sur les forums intégrés, en attendant la fin du download. Étant connecté avec le pseudo judicieusement trouvé par Moulinex (Tamerlaput), j'espérais ne pas tomber sur des modérateurs francophones.

À l'heure d'aujourd'hui, Asheron's Call tourne sur deux serveurs (deux serveurs logiques, et il y a sûrement plus de serveurs physiques). Il faut dire qu'après une période de test en comité restreint, Microsoft a commencé à ouvrir les portes de la bêta, pour tester la montée en charge des serveurs. Près de 3 500 joueurs se connectent régulièrement. Ce n'est pas rien. On est loin des 1 500 bêta-testeurs d'Ultima Online. Le soft de Microsoft attire les foules. Avides de nouveautés, les rôlistes du Net n'hésitent pas à vilipender Everquest, pour porter allégeance à Asheron's. Les forums sont bien foutus. De gentils organisateurs sont présents dans toutes les « rooms », pour répondre aux questions des bêta-testeurs. Certains se plaignent d'avoir perdu leurs persos de haut niveau lors d'un crash. Pas de problème, le staff d'AC est disponible, allant jusqu'à débloquer les persos coincés par des bugs. D'un autre côté, tout est très encadré. Pas question de parler autre chose qu'un langage châtié, sinon on se fait rappeler à l'ordre. Mmmh, comment que je les ai bien embrouillés avec mon « Tamerlaput ». Petit tour aussi par les pages de présentation du jeu. On y trouve un Code de bonne conduite. On est prévenu : un comportement foireux et on se fait éjecter, voire bannir. Mais bon, on a suffisamment soupé des Player Killers, pour comprendre la nature du message.



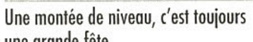
LE MONDE DE DERETH

Le monde d'Asheron's Call se trouve situé sur l'île de Dereth. La légende dit que c'est le grand magicien Lord Asheron d'Empyrea qui a choisi cette terre pour y téléporter trois groupes humains issus d'héritages différents. C'est un nouveau monde étrange, habité par des monstres terribles, où les aventuriers les plus intrépides ont toutes les chances de trouver gloire et fortune. Dereth compte de nombreuses villes et

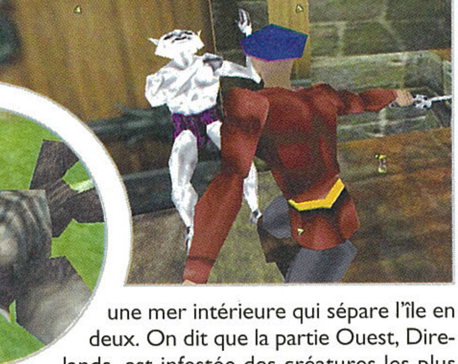
ON'S CALL :



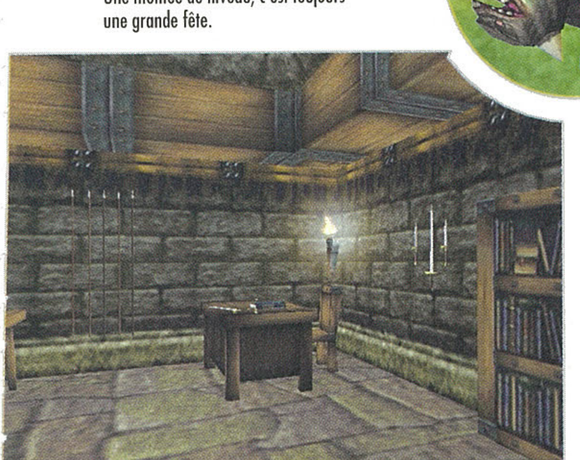



Une montée de niveau, c'est toujours une grande fête.











une mer intérieure qui sépare l'île en deux. On dit que la partie Ouest, Direlands, est infestée des créatures les plus infernales. Pourtant, je n'ai pas encore eu l'occasion de m'y rendre. Le territoire est gigantesque. Peut-être dix fois la taille du monde d'Ultima Online. J'ai dû cavaler un quart d'heure dans la campagne, pour ne couvrir qu'un petit centimètre sur la carte... avant de me faire laminer lamentablement par un troupeau de Shreths.
Mais commençons par le commencement. Après ce foutu téléchargement, vient la sacro sainte phase de création du personnage. Comme UO et EQ, Asheron's permet de créer plusieurs persos, ce qui est bien pratique pour tester les différentes classes du jeu. On choisit d'abord son groupe ethnique : les Aluvians sont de type caucasien, les Gharu'ndim de type africain et les Sho tout ce qu'il y a de plus asiatique. C'est qu'on ne voudrait pas froisser les susceptibilités, chez Microsoft. Plus rigolo, on peut choisir son apparence physique. Comme au jeu du portrait robot, on compose son visage dans une bibliothèque de nez, yeux, cheveux, etc. Par contre, à part la distinction homme et femme, tous les persos auront la même corpulence. Everquest, de son côté, proposait des nains, des géants... Vient ensuite le choix de la classe. Archer, Maître d'armes, Sorcier, Enchanteur, Voleur, Guerrier et Guérisseur sont les sept professions en vigueur dans Asheron. Mais le voleur n'est pas vraiment un voleur, car à part crocheter les coffres, ce pauvre gars n'est même pas foutu de faire les poches à son prochain. Microsoft, Microsoft... On aura tout intérêt à choisir de créer un personnage à partir de rien, en attribuant soi-même toutes les statistiques et compétences. Les dernières sont nombreuses et assez variées : alchimie, enchantement de créature, maniement de la hache, cuisine, fabrication de flèches... pour n'en citer que quelques-unes. On nous refile 40 points à répartir entre les compétences, selon un système d'avancement bien particulier. Pour être utilisable, une compétence doit avoir été entraînée. Après une longue expérience (ou en attribuant beaucoup de points à la création du perso), on passe spécialiste dans la compétence. Celles qui n'ont pas été prises lors de la création du perso pourront être apprises plus tard, mais ce sera très long (en gros, on pourra acquérir une nouvelle compétence après avoir progressé de huit niveaux !).

UNE 3D ACCUEILLANTE

Un monde gigantesque, c'est bien. Mais un monde immense et beau, c'est encore mieux. Asheron's Call ne nous déçoit pas de ce côté-là. Le moteur 3D est mignon tout plein. Les paysages extérieurs sont magnifiques. Un panorama s'étend à l'infini avec des arbres, des collines, des coins marécageux, des routes pavées qui serpentent entre les défilés. Tout est très détaillé. On aperçoit des petits papillons qui volètent de-ci de-là, des feuilles mortes qui tombent des arbres. Il y a plusieurs planètes dans le ciel. C'est un bonheur de voir la course du soleil, d'admirer les nuages poussés par la brise. Le temps est d'ailleurs accéléré, puisque le cycle jour-nuit doit durer deux/trois heures de temps réel. Évidemment, toute cette débauche de textures bénéficie de l'accélération

3D et de la haute résolution. Asheron's Call supporte Direct3D et le Glide. Avec les derniers processeurs 3D, on peut sans problème jouer en 1280x1024, ce qui ajoute encore à la claque graphique. Les personnages sont bien détaillés et la panoplie d'armures, de heaumes et d'objets magiques est tellement variée que l'on n'a jamais l'impression de croiser deux fois le même clampin.
Côté performances, c'est encore plus impressionnant. Des plantages et des déconnexions du serveur, j'en ai eus pas mal. Mais, à part ça, on n'a pas l'impression de jouer online. On n'a pas à subir des « warp » de monstres comme dans Everquest où les créatures se déplacent par bonds successifs. Et pourtant, avec un ping de 600 ms, je pensais avoir du mal. J'espère que la version finale sera aussi fluide. Le seul problème apparaît quand trop de joueurs sont dans une zone (comme une ville) : le programme doit alors téléporter les derniers arrivés hors de la ville parce que, manifestement, c'est plein.



La carte de Dereth. Heureusement qu'il y a des portails, car il faut plusieurs heures de marche pour rejoindre les villes les plus éloignées.

Un lever de soleil dans Asheron, c'est toujours magnifique.

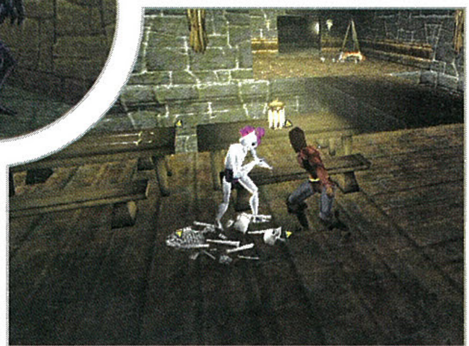
Les aventuriers se retrouvent à l'entrée de la caverne, avant d'aller affronter l'inconnu.

Plein de boutiques, pour acheter de meilleures armes et revendre les objets durement acquis.



GAMEPLAY

Asheron's Call n'a pas été pensé que pour les vieux routards du jeu de rôle online. Il a été conçu pour que les nouveaux venus apprennent progressivement à se retrouver dans ce monde peu ordinaire. Partout, des écriteaux guident le débutant lors de ses premiers pas. Ça commence par un premier donjon d'entraînement où on enseigne les rudiments : déplacement, combat... Autre caractéristique intéressante : des joueurs bénévoles appelés « advocates » (et repérés sur le radar par un point violet) sont là pour prodiguer des conseils aux aventuriers égarés. Microsoft lorgne sur un public plus large, c'est évident.
Côté aventure, ça s'annonce pas mal non plus. Ils ne se sont pas contentés de saupoudrer des monstres partout sur la carte. Il y a des quêtes progressives dans chaque zone. On est envoyé dans des donjons souterrains, pour récupérer des objets de valeur et, par la même occasion, gagner des points d'expérience en affrontant des streums de plus en plus balèzes. Le joueur n'est pas pour autant enfermé dans un scénario. Rien ne l'empêche de partir à l'aventure dans la campagne. Sauf qu'au début, il n'aura pas vraiment la carrure pour affronter les sales bestioles qui hantent les forêts d'Asheron's Call.
Ce qui me conduit à vous parler du système de résurrection. Dans AC, quand on meurt, la partie ne prend pas fin : on est ressuscité automatiquement. Au pire, on perd un petit pourcentage de ses caractéristiques principales (Vie, Endurance, Mana) de l'or et un objet (et là, ça peut faire très mal). Ce qui est bien, c'est qu'on n'est pas systématiquement régénéré dans la ville de départ. Grâce à des Sanctuaires de Vie disposés un peu partout dans le monde, on a toute latitude de choisir où notre avatar reprendra ses activités à sa prochaine réapparition. Et la grande quête pour aller récupérer sa super épée +5 restée sur notre cadavre paumé quelque part dans la cambrousse peut commencer...
En ce qui concerne les déplacements, Asheron propose un système de portails de téléportation. Pour se rendre à l'intérieur d'un donjon ou dans une ville très éloignée : hop ! On franchit une porte miroitante et on se retrouve à destination (je vous laisse découvrir la phase de téléportation, assez amusante). Comme tout jeu sur le Net qui se respecte, AC offre des fonctions de discussion évoluées. Je n'ai pas tout exploré mais cette option est déjà bien pratique. On peut discuter avec d'autres joueurs même s'ils ne se trouvent pas dans la même zone, pour peu que l'on connaisse leur pseudo. Pas la peine d'utiliser ICQ donc, ce qui va s'avérer très utile pour mener des quêtes en équipe.



Le système de caméras est très souple. On pourra choisir entre la vue subjective et la vue externe, orienter la caméra à sa guise et zoomer.

EN VENTE LIBRE

Enfin, je ne pouvais pas conclure ce petit tour d'horizon d'Asheron sans dire un mot sur le système de joueurs tueurs (Player Killers). Asheron autorise le massacre entre joueurs humains. Il suffit, pour cela, d'être initié sur l'autel de Ba'el Zharon. On devient alors PK et on acquiert la possibilité de tuer des joueurs pourvu qu'ils soient aussi PK. Les autres joueurs sont totalement immunisés contre les attaques de PK. Les craintifs seront rassurés. Ils ne risquent pas d'être égorgés par des malandrins lors de leur première apparition dans Asheron. Bah, ils se feront croquer bien assez vite par le premier gros streumon qui courra plus vite qu'eux. Voilà, voilà. Vous en savez un petit peu plus sur Asheron Call, qui est bien parti pour décrocher la timbale, maintenant qu'Ultima Online et Everquest ont bien défriché le terrain. Comme ça ne fait que commencer, nous aurons l'occasion de vous en reparler dans ces colonnes. On devrait aussi bientôt tester le jeu dans sa version finale. Car, à la différence des deux autres lascars et Microsoft oblige, Asheron's Call sera distribué et supporté dans nos belles contrées.

Pour tout trouver

sur Internet,

on a tous besoin d'un **compagnon...**

Lokace est le moteur de recherche le plus **rusé** du web.

Vous cherchez tous les sites Internet qui parlent de toutou ?
Sur www.lokace.com, indiquez le mot-clé «TOUTOU», et c'est tout...
Lokace va chercher et trouver pour vous toutes les pages web qui traitent du sujet...
Lokace, c'est aussi des contenus, des services, du mail gratuit, de l'accès Internet gratuit. Bref, tout ce dont vous avez besoin sur Internet...
Sans oublier que TOUT EST GRATUIT !

LOKACE
lokace.com

http: //www.lokace.com

Internet

Nouvelle interface - Nouvelles rubriques - Nouveaux services

www.lokace.com

EUROSPACE - Photo : T. Ravassod

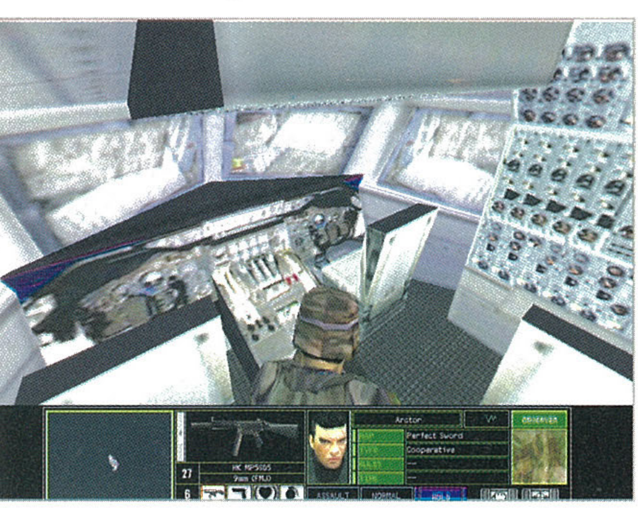
Rogue Spear n'a plus rien à prouver en solo. Restait à voir ce qu'il avait dans le ventre en multijoueur et, à dire vrai, on espérait retrouver tout le fun d'un Hidden and Dangerous dans un jeu en mode coopératif. Les quelques parties que nous avons pu faire ne nous ont vraiment pas déçues.

Bob Arctor

Rogue

Une mission en mode coopératif se prépare de la même manière qu'une mission solo : on choisit son personnage (on lui donne une activité en rapport avec l'utilisation que l'on veut en faire), on lui attribue un type d'armure et d'armes et on l'envoie à l'assaut. En gros, rien de très original. Seulement voilà, autant vous pouvez vous permettre de perdre des hommes dans la campagne solo, autant un spécialiste vous fera cruellement défaut s'il se fait abattre, du fait que les équipes sont ici réduites au minimum syndical. Aussi, deux moyens pour pallier cela : une synchronisation parfaite et l'utilisation de « bots » venant remplir l'espace laissé vide dans vos rangs. Si la première option est très dure à maîtriser et demande, en pratique, une étude de chacune des missions, la seconde est parfois intéressante, puisque chaque joueur commande un petit détachement d'hommes qu'il peut manipuler à sa guise.







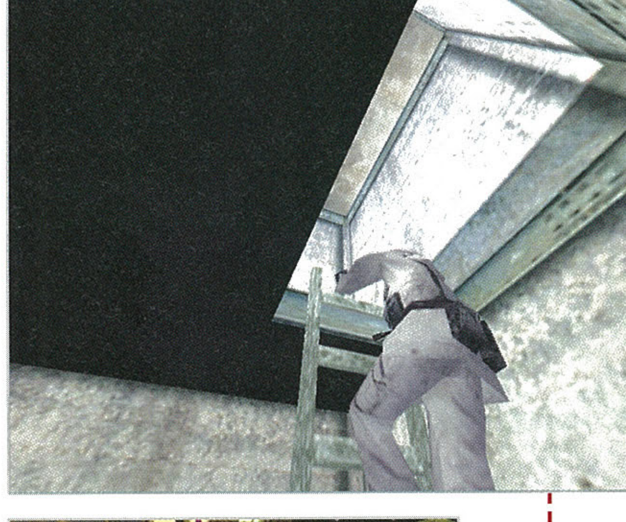
SEUL AVEC TOI OU SEUL CONTRE VOUS ?

Le fait de jouer avec un autre humain est particulièrement intéressant, pour utiliser certaines tactiques et se déplacer rapidement. Ainsi, le tir de couverture peut être parfaitement simulé. Il est fantastique d'avoir quelqu'un qui nous protège en visant l'encadrement d'une porte alors que l'on s'apprête à l'ouvrir. Idéalement, il est conseillé de constituer une équipe homogène avec au moins deux soldats, l'un muni d'un fusil de snipe et l'autre d'un heartbeat sensor. Les missions requérant du silence obligeront celui qui crée le jeu à faire le chef et à rappeler à tout le monde les bienfaits de l'utilisation des silencieux. Les grenades font des ravages dans les troupes alliées lorsque l'on joue sur le Net : en général, ces dernières ne savent pas que vous allez en utiliser et se demandent bêtement ce que vous faites accroupi sans avancer. Il est donc nécessaire de toujours prendre le temps de prévenir votre groupe, avant de jeter quoi que se soit. Comme dans le jeu solo, il ne faut jamais hésiter à jeter un





SPEAR





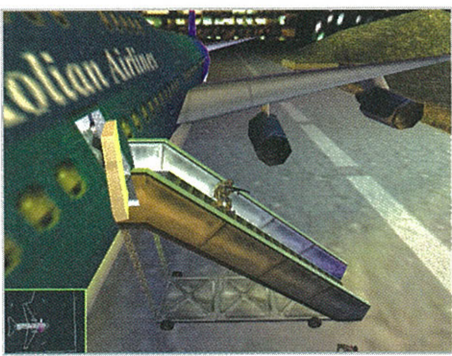
coup d'œil derrière un mur avant de s'avancer. Enfin, les missions peuvent normalement s'enregistrer (ça ne marchait pas dans notre version de test), afin de pouvoir revoir les meilleurs moments.

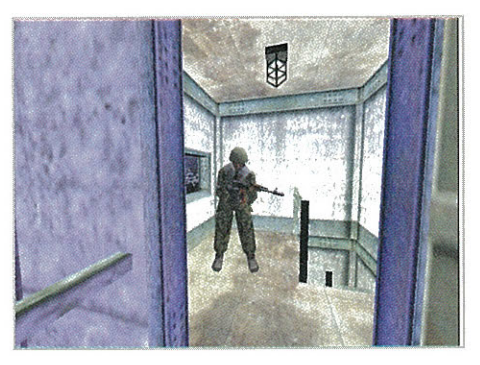
CONSEILS D'AMI

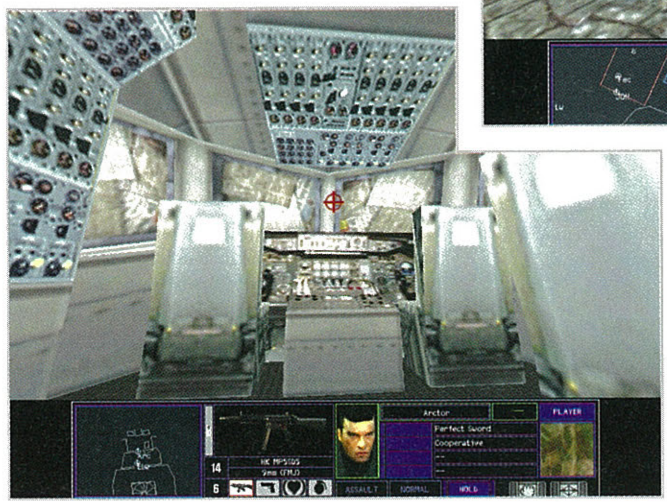
Au cours des missions, les conditions de victoire sont en tous points semblables à celles de la campagne. Cependant, les possibilités d'erreurs seront multipliées par le nombre de joueurs humains présents. Ainsi, les scénarios comprenant des otages (contrairement à ceux où seule l'élimination d'une cible est requise) seront faits et refaits des dizaines de fois. L'I.A. de l'ennemi que l'ordinateur utilise dans le jeu online est celle qui gère les soldats adverses dans le mode « lonewolf », de ce fait, ils agissent avec une plus grande latitude de mouvements que leurs alter ego du jeu normal. À plusieurs reprises, nous avons été surpris par des ennemis qui nous ont contournés dans des dédales de rues ou qui, après nous avoir aperçus, nous attendaient en visant l'endroit où ils pensaient que nous allions réapparaître. En bref, les terrains de jeux réseau sont bien plus stressants que ceux que l'on connaissait. Lors d'un jeu multijoueur avec des participants distants, il est possible de communiquer avec le chat, mais aussi d'utiliser les ordres que l'on donne au cours de la campagne solo : « move on », « follow me », « stop ». Nous aurons également droit à des communications radio permanentes nous informant de la situation sur le terrain et nous prévenant si quelqu'un a aperçu ou abattu un homme. Plus que jamais, histoire d'éviter la confusion et les tirs fratricides, il est recommandé de zoomer en arrière sur la carte tactique.

TYPES DE JEU

Les modes Deathmatch, assassination (qui ressemble au mod de TFC et dont on parlera dans le prochain numéro) et Protect the base se jouent sur des cartes dédiées. Celles-ci sont très éclectiques, question style mais, malheureusement, semblent prévues pour un nombre de joueurs élevé. Des cartes comme celles du chalet sont pratiquement impossibles à finir à deux, si les joueurs ne possèdent aucun équipement de surveillance. À ce titre, le fun vient principalement de l'utilisation du heartbeat sensor. Celui-ci permet de repérer l'adversaire à une bonne distance au même étage ou sous un certain angle en haut et en bas. L'une des grandes nouveautés de Rogue Spear est la possibilité d'emporter avec soi deux contre-mesures électroniques. L'une est un brouilleur tout simple qui empêchera plus ou moins l'ennemi de vous repérer, l'autre étant un leurre électronique imitant la présence d'un homme. Cette dernière ressemble à un palet de hockey, se dépose dans un coin et fera réagir le détecteur de présence qui affichera une position fantôme. Pour compliquer le tout, il est possible de garnir les cartes de terroristes. La mort d'un personnage se soldera par une réincarnation en un autre soldat, si on a toutefois pris le soin de placer des bots dirigés par l'ordinateur. Sans cela, on peut toujours continuer à visualiser l'action en passant d'homme en homme.





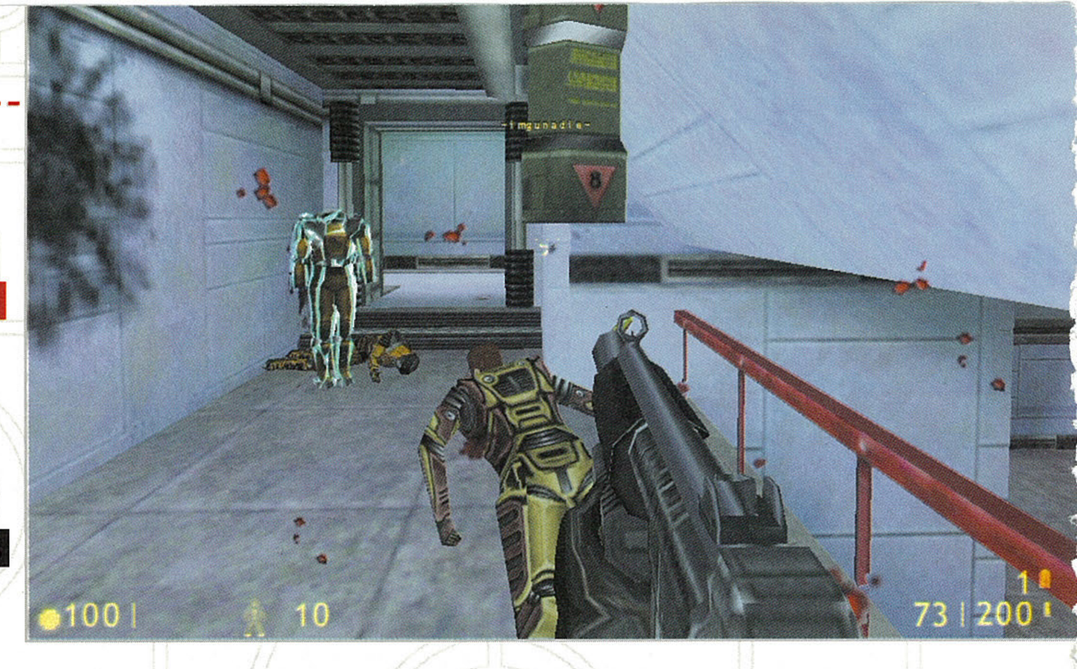






Il est tard, c'est l'heure des pings heureux et des factures Télécom digestives. Je lance Half-Life : 1 600 serveurs, 7 700 joueurs connectés. « Half-Life, le jeu de l'année » fanfaronne la publicité... Oui, pour une fois, c'est vrai. Les mods n'en finissent pas de pleuvoir. Voici donc les dernières nouveautés du mois. Mais vous l'aurez remarqué, nous sommes souvent en retard d'une, voire de deux versions, le temps que le magazine paraisse. Par exemple, à l'heure où je tape ces lignes, nous attendons toujours la sortie de la bêta 4 de Counterstrike. Et à l'heure où vous lisez ces lignes, elle est assurément sortie. Je vous conseille donc vivement de la télécharger, par exemple sur le ftp de Joy : ftp.joystick.fr. Enfin, vous avez été très nombreux à nous écrire pour des problèmes de patch sur Half-Life. En cas de pépin, le mieux est d'utiliser les Sierra Utilities (dans le menu Démarrer de Windows) pour updater votre jeu.

monsieur pomme de terre



100 % HALF-LIFE





OSEZ OZ

Si comme moi vous avez pris l'habitude de mettre à jour quotidiennement la liste de tous les serveurs Half-Life, vous êtes forcément tombé sur des serveurs OZ. Ce que vous ne saviez pas, c'est que vous pouvez vous y connecter sans avoir à downloader quoi que ce soit au préalable. OZ inaugure l'ère des micro-modifications. C'est ce que l'on appelle un mod « côté serveur ». Pour jouer à OZ, il suffit de se connecter à une partie. Là, vous commencerez par downloader une poignée de kilo octets : les fameuses modifications. Y en a vraiment pas pour lourd. Après OZ se joue sur des cartes normales d'Half-Life ou de Team Fortress (dans ce cas, il faut évidemment avoir Team Fortress). OZ permet à l'administrateur du serveur de régler à volonté une foule de paramètres : dommages d'armes, armes de départ, recul des armes, vitesse des projectiles, etc. (il y en a vingt en tout). De plus, OZ ajoute la possibilité d'utiliser un grappin, exactement comme dans Cold Ice. Pour cela, il y a une petite manipulation à faire en début de partie. Tapez dans la console (touche « ² » pour la faire apparaître) la ligne suivante : « bind x +hook », où « x » est la touche à laquelle vous désirez associer le grappin.

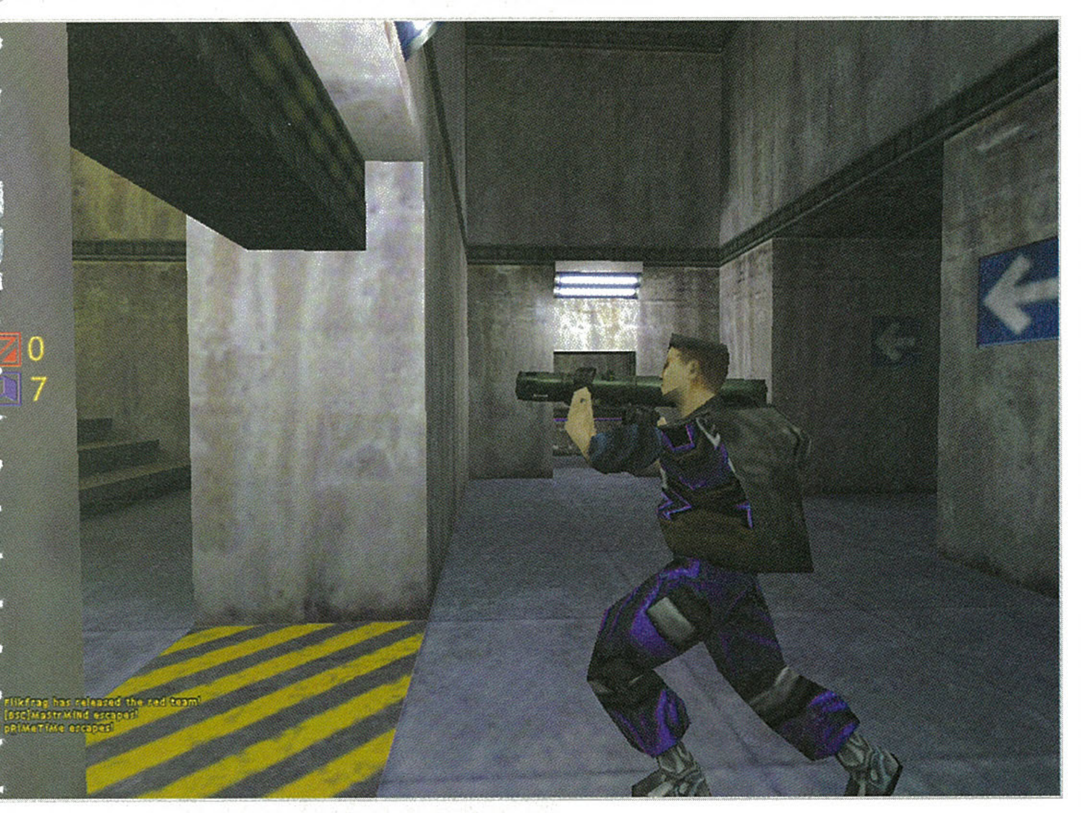
Enfin, OZ ajoute des bonus, matérialisés par des armures de couleur. Ces bonus confèrent aléatoirement l'une des habilités suivantes : Regeneration, Haste (les armes tirent deux fois plus vite), Cloaking (camouflage à la Prédator), Crowbar (le pied de biche tue en un coup), Frag (chaque frag compte double), Protection (vous ne prenez que la moitié des dommages), Low Gravity (sautez plus haut, prenez moins de dommages des chutes), Super Hook (grappin plus rapide et plus long), Vampire (vous gagnez la moitié des points que vous infligez) et Booby Trap (en mourant, vous explosez). Pour lâcher une rune, il faut, comme pour le grappin, associer une touche à cette fonction en tapant dans la console « bind y +droprune ».



Évidemment, la qualité et la faiblesse de ce mod résident dans la possibilité, pour les administrateurs des serveurs, de tout paramétrer à loisir... Le résultat est que tous les serveurs OZ sont très différents les uns des autres : certains sont terriblement bourrins, d'autres très tactiques. À vous de trouver le bon.

Tous les détails sont à cette adresse : http://www.planethalflife.com/aftershock/oz/







Pour s'échapper, il suffit de se faire la courte échelle. Vous vous baissez, quelqu'un vous saute dessus, et vous vous relevez pour gagner quelques centimètres. C'est un peu moins glorieux que « L'Évadé d'Alcatraz ».



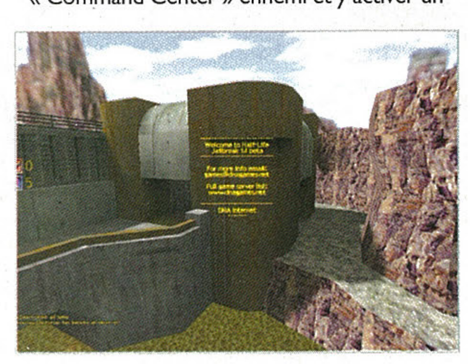
JAILBREAK : TOUS AU GNOUF !

Encore une nouvelle idée de mod coopératif. L'ambiance de Jailbreak est comparable, par bien des points, à celle de Team Fortress. Mais ses concepteurs ont dégotté une trouvaille bien plus amusante que de piquer un drapeau : coller ses adversaires en taule dans l'attente d'une exécution sommaire.

Règles du jeu : deux camps s'affrontent, les bleus et les rouges. Quand vous tuez un ennemi, il se réincarne, armé de son seul pied-de-biche, dans la prison de votre camp. Quand tous les membres de l'équipe adverse se retrouvent capturés dans votre prison, il est alors temps de les passer à la casserole : ils sont exécutés (électrocutés, dans la grande tradition humaniste américaine) et votre camp marque un point. Tout n'est cependant pas si simple car il y a deux moyens de s'échapper de prison. D'abord en grimpant les uns sur les autres pour se hisser jusqu'à une bouche d'aération... Mais évidemment, par ce moyen, ceux qui servent d'échelle humaine ne peuvent pas participer à la grande évasion et restent coincés. Ils n'ont plus qu'à attendre qu'une bonne âme leur fasse à leur tour la courte échelle, ou que le joueur qu'ils ont aidé à s'enfuir daigne les libérer. Et c'est justement l'autre moyen : un joueur non emprisonné doit pénétrer dans le « Command Center » ennemi et y activer un bouton. Cela a pour effet immédiat d'ouvrir les portes de la prison. Voilà, c'est vraiment tout simple et la prise en main du jeu est immédiate car ce sont exactement les mêmes commandes et les mêmes armes que celles d'Half-Life. C'est carrément mon coup de cœur du mois.

C'est vraiment une grande trouvaille, ce système de prison qui met enfin en valeur le mode coopératif : les vainqueurs sont systématiquement les équipes dont les membres prennent le risque de se sacrifier les uns pour les autres. Dès qu'une équipe se concentre bêtement sur l'aspect « Deathmatch » et se contente donc de tuer tous les joueurs du camp ennemi, elle se fait rapidement exterminer. Car il est toujours plus risqué de tenter de libérer ses collègues... mais tellement plus payant.

Quelques petits détails avant de vous lancer : ce mod n'a pas de programme d'installation. Il faut créer un répertoire « jail » dans le dossier Half-Life et y décompacter en vrac le mod. Prenez aussi la peine de télécharger toutes les cartes à l'avance (elles sont à copier, comme d'habitude, dans le répertoire Half-life\jail\maps de Jailbreak.). Enfin, Jailbreak perd beaucoup d'intérêt si les équipes ne sont pas égales. Vous aurez donc souvent à changer de camp pour qu'il y ait bien le même nombre de joueurs dans chaque équipe. Pour cela, tapez « changeteam » dans la console (touche « ² »). Jailbreak se trouvait dans le CD de Joystick numéro 108. Vous pouvez également le télécharger sur le ftp de joystick ftp.joystick.fr ou sur le site dédié : **www.planethalflife.com/jailbreak/**



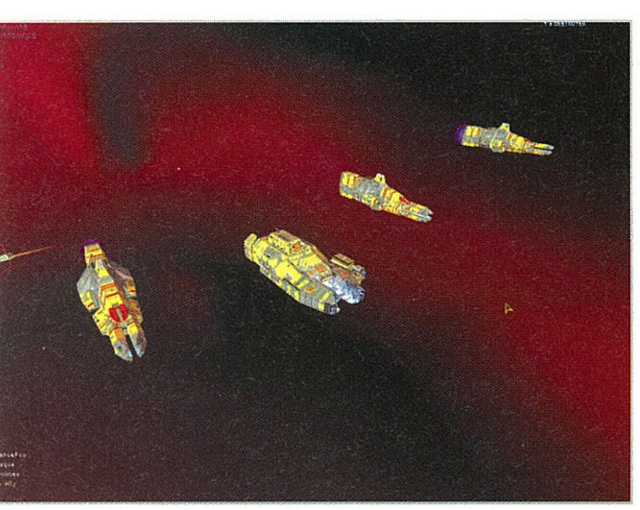


1999 n'a pas été une très bonne année pour le réseau, en termes de jeux de stratégie. Le seul finalement à s'être révélé intéressant suffisamment longtemps, c'est Warzone 2100. Homeworld, fantastique en solo, n'est pas un grand jeu de stratégie en réseau, mais il peut quand même vous offrir très bons moments.

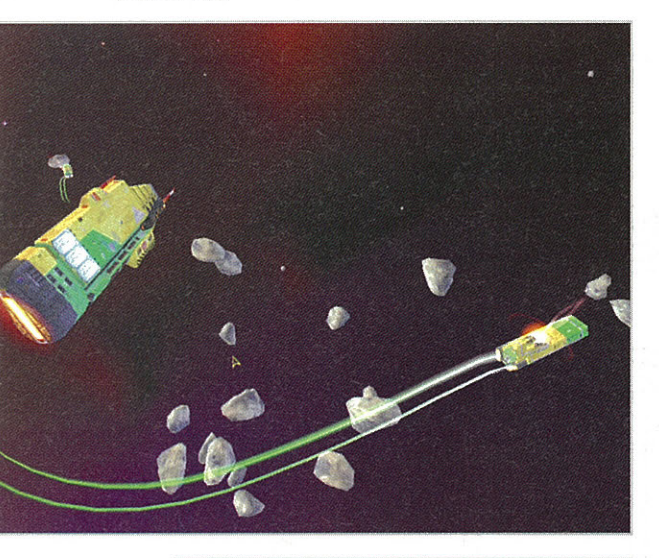
IVAN LE FOU

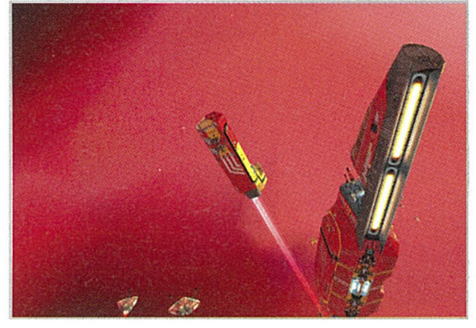
HOMEWOR DU MULTIJ





Sur cette photo, on peut voir les différences de portée de tirs : les Défenseurs (en mur, en bas à droite) ont une portée pratiquement double de celle des Frégates à ions et supérieure à celle du Destroyer (au premier plan).



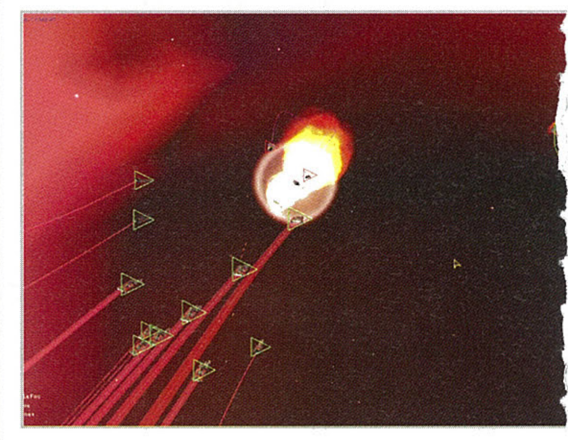


En préambule, notons tout d'abord qu'Homeworld nécessite un CD par personne pour jouer, ce qui est un peu exagéré. Comment se fait-il que les développeurs n'aient pas compris, une bonne fois pour toutes, qu'il fallait offrir la possibilité à au moins 2 joueurs de s'affronter avec un seul CD ? Après l'ancêtre Warcraft II et sa technologie Spawn, ou plus récemment Total Annihilation qui autorisait 3 joueurs pour un seul CD, on assiste, depuis quelque temps, à un retour en arrière des plus pénibles. Enfin... (soupir résigné)

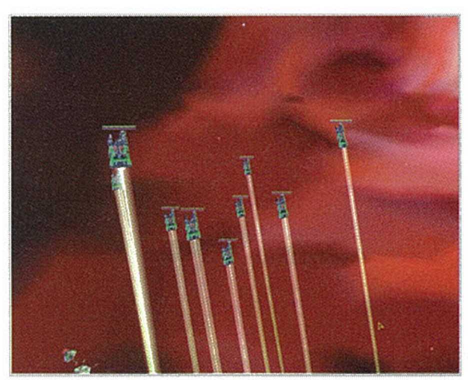
RECHERCHE, RESSOURCES ET HYPERESPACE

C'est le triptyque-clé de ce jeu : faire des recherches rapidement pour avoir accès aux vaisseaux les plus efficaces, ramasser énormément de ressources pour construire sa flotte et pouvoir surprendre l'adversaire et détruire son Vaisseau mère en transportant sa flotte d'attaque lors d'un joli saut hyper spatial. Comme toujours dans les jeux de stratégie en temps réel, le cœur du problème, c'est le pognon. Même pour les recherches puisque, si elles sont gratuites en elles-mêmes, les Vaisseaux de recherche sont, eux, assez chers en début de partie ; or, c'est à ce moment-là que l'on peut creuser l'écart si l'on se débrouille bien.





LD À L'ÉPREUVE
OUEUR



WWW.WON.NET

Pas le choix, pour jouer sur le Net à Homeworld, il faut, pour le moment, passer par Won.net, le site multijoueur de Sierra. Enfin, pas tout à fait, puisque la maison mère n'est autre que Havas Interactive et que Won est de plus en plus indépendant, jusqu'à passer récemment un accord avec l'éditeur concurrent Activision. Le hic, c'est que Won est, bien entendu, installé aux États-Unis, ce qui n'est pas tip-top pour la qualité de la connexion. Cela dit, le service a été longuement bêta-testé avec Homeworld avant son lancement, et cela marche plutôt pas mal : ça ne vaut pas les parties en LAN à la rédac, mais je n'ai observé que peu de ralentissements lors des parties que j'ai jouées on-line. Ceci devrait prochainement s'améliorer puisque Won a prévu de s'installer en Europe avant la fin de l'année 99 (ainsi que Battle.net, soit écrit en passant). Rien que de la bonne nouvelle pour nous autres.

Si l'on excepte momentanément les combats en 3D, la seule subtilité de Homeworld se trouve dans la gestion des ressources, des recherches et des choix de construction en début de partie. Alors, évitez de jouer avec trop de dotations de départ ou trop d'injonctions de pognon en cours de jeu, l'affrontement perd en intérêt.

BIEN DÉMARRER

En configuration classique, vous démarrez avec 2 500 crédits, 1 Vaisseau de recherche, 2 collecteurs et 5 scouts. Faites immédiatement 2 nouveaux collecteurs et 1 Vaisseau de recherche. Recherchez les 2 technologies permettant de construire des intercepteurs, puis les moteurs et châssis de capital ship permettant d'avoir accès aux Frégates et aux Contrôleurs de ressources. Ensuite, recherchez dans l'ordre : Frégate à Ions, Destroyer et Destroyer lance-missiles. Quelque part entre ces trois-là, vous pouvez débloquer l'accès aux divers radars en développant proximity sensor et sensor array.

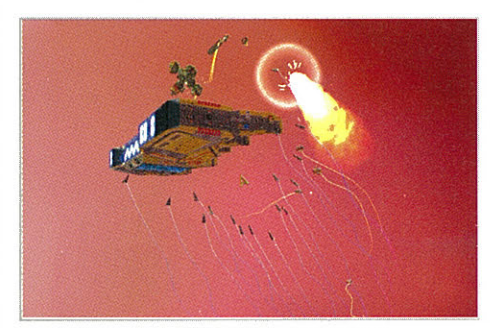
NOUVELLES MAPS

De base, Homeworld ne propose que 9 cartes pour les parties multijoueur, ce qui est d'autant plus décevant qu'elles ne sont pas particulièrement inventives. Heureusement, comme d'habitude, certains furieux très doués se sont aussitôt attelés à l'éditeur fourni avec le jeu et les nouvelles maps fleurissent un peu partout. D'autant plus intéressant qu'elles sont très légères à télécharger : entre 20 et 50 Ko (dossiers à mettre dans le sous-répertoire homeworld/multijoueur), une autre belle performance de Relic ! Deux adresses qui sortent du lot pour l'instant : http://hwmaps.iwarp.com et www.guidestone.com.

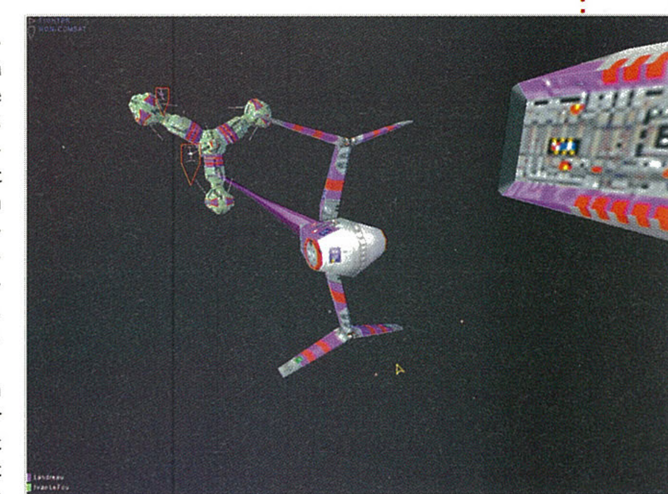
Au niveau construction, il faudra alterner habilement les collecteurs de ressources (il vous en faut 5-6 minimum), les Vaisseaux de recherche (arrivez à 4 très vite) et les troupes pour vous défendre. Construisez une dizaine d'intercepteurs, dès que vous le pouvez : ils élimineront les Sondes adverses et assureront un minimum de défense. Dès qu'ils sont disponibles, construisez un seul Contrôleur de ressources et envoyez-le sur le site le plus proche : c'est un investissement pesant en début de partie mais très rentable. Inutile d'en faire plus, cependant, pour le moment. Pondez de la Frégate à ions sans modération. Ensuite, cela dépend de vous et de la partie en cours : à vous de voir s'il vaut mieux développer une flotte de mastodontes, style Destroyer et Croiseurs lourds, ou investir dans la subtilité et la fourberie avec les générateurs gravwell et les possibilités de furtivité. Dans tous les cas, envoyez régulièrement des sondes pour voir ce qui se passe chez les adversaires : inutile de vous équiper de gravwell, si personne ne construit de Chasseurs, par exemple.

SPORTIVE OU BREAK FAMILIAL ?

Comme toujours, toutes les unités ne sont pas également utiles lors des affrontements en multijoueur. L'équilibre des forces dans Homeworld



Le raid d'intercepteurs sur le centre de recherche adverse est une fausse bonne idée : il est trop difficile à détruire.

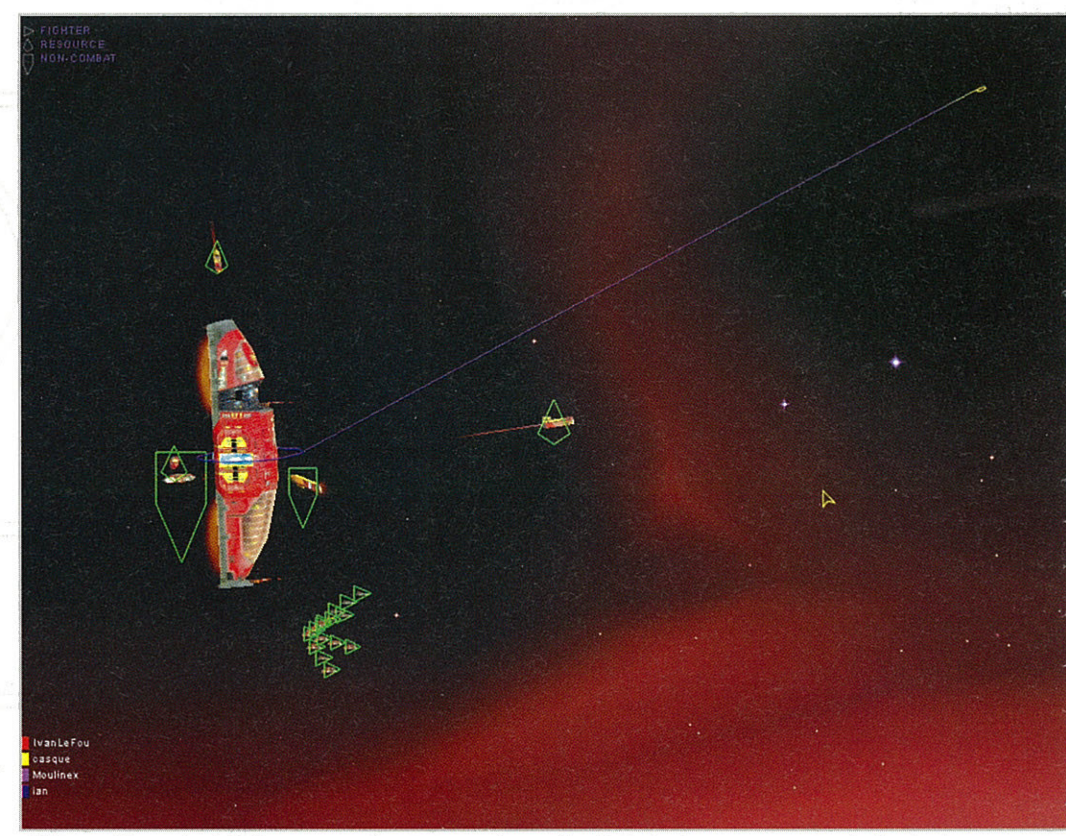


Positionner quelques Proximity Sensors autour de votre base est une excellente précaution contre les mauvaises surprises.

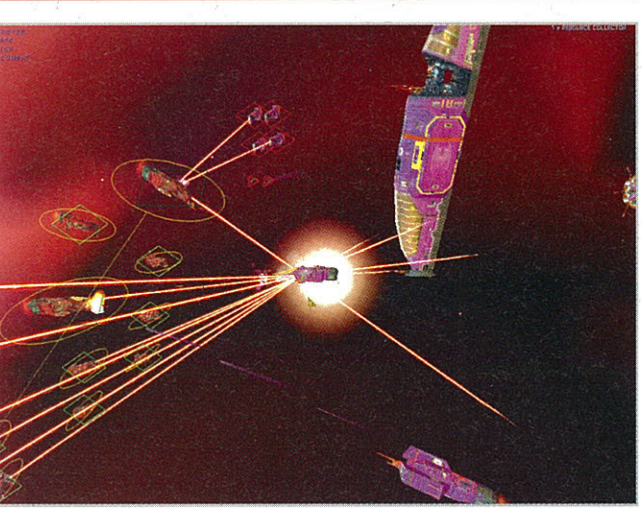
tient en deux constats. Premièrement : les Capital Ships (Frégates, Destroyers et Croiseurs) sont les plus puissants, mais ils sont chers et vulnérables face aux Chasseurs trop rapides pour eux (Scouts, Intercepteurs, Défenseurs et Chasseurs bombardiers). Second constat : les Chasseurs sont rapides, bon marché et se jouent des vaisseaux lents, mais ils peuvent être tous annihilés par un seul générateur gravwell. On pourrait conclure hypocritement qu'il faut établir un savant mélange des deux, mais ce n'est pas vrai : les Capitals Ships ont l'avantage et d'ailleurs, certains d'entre eux (Destroyer lance-missiles, Field ou Drone Frégate) se débrouillent plutôt bien contre les insectes. Star des Capital Ships : la Frégate à ions (relativement bon marché et pénible en nombre) et le Destroyer lance-missiles (cher, mais remarquablement polyvalent).
Cela ne veut pas dire pour autant que les Chasseurs soient inutiles. Une trentaine d'intercepteurs furtifs sèment la pagaille par surprise chez les collecteurs adverses sans trop risquer de riposte, de même qu'une charge agressive

HOMEWORLD VERSION 1.03

Hop, ça y est, le premier patch pour Homeworld est sorti. Il permet de passer de la version anglaise 1.0 à la 1.03. Si vous jouez avec une VF, vérifiez auparavant qu'il est compatible : sinon, vous le trouverez dans le CD. Ce patch apporte la possibilité de jouer en OpenGL (plus joli) avec une carte graphique à base de TNT, et c'est à peu près tout. Il y a toujours ce bug énervant qui fait planter le jeu si vous le laissez en pause trop longtemps.



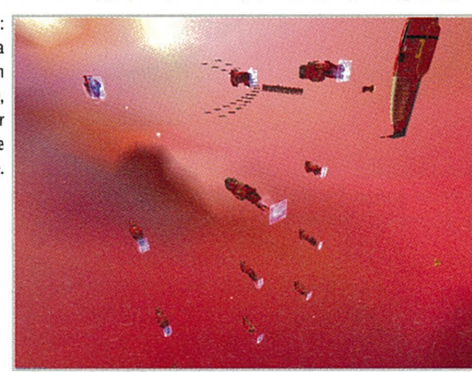
Déplacez votre Vaisseau mère dès le début, pour occuper les ressources, peut être rentable, mais attention de ne pas trop vous rapprocher des adversaires.



En nombre, les Frégates à ions sont redoutables, grâce à leur manœuvrabilité et leurs tirs croisés.



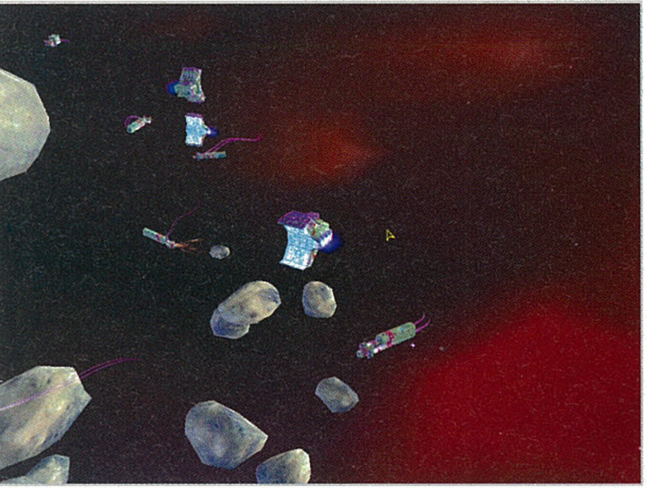
C'est parti : l'armada s'en va en hyperespace, pour rétamer la base ennemie.



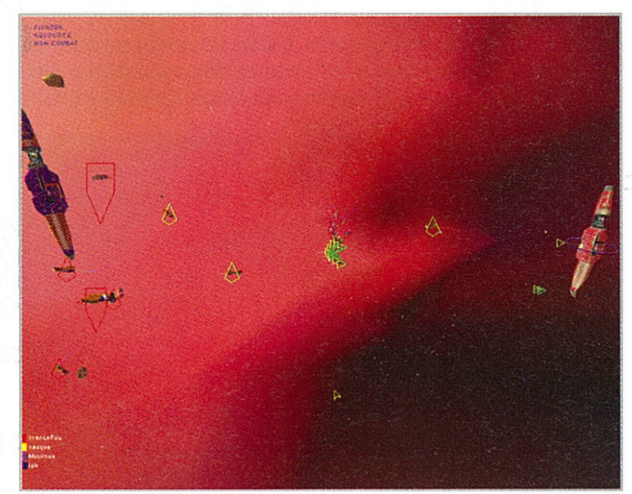
de Chasseurs-bombardiers, finissant leur vie en kamikazes, peut venir à bout des flottes les plus résistantes ou contribuer à finir un Vaisseau mère.
Une seule certitude, en tant que Vaisseau d'assaut, les Corvettes ne trouvent pas vraiment leur place : trop lentes pour échapper aux tirs de Frégates et trop fragiles pour y résister, je ne vois pas leur intérêt, à part lorsque ce sont les seules unités qui restent à construire. Quant aux Corvettes poseuses de mines et aux Corvettes de capture, elles sont toutes deux efficaces mais délicates à utiliser.

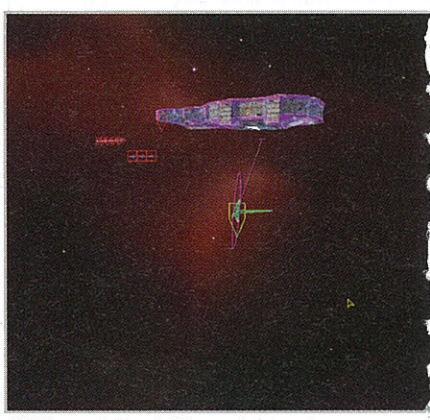
L'HYPERESPACE SINON RIEN

Une fois que vous vous serez bien amusé avec les ressources et les escarmouches périphériques diverses, il faudra penser à aller rendre visite au Vaisseau mère adverse. Les radars couvrant toute la carte, le seul réel moyen de prendre quelqu'un par surprise, c'est le bond hyperspatial. Comme il est relativement facile de monter une flotte capable de descendre un Vaisseau mère, avant de se faire descendre, et qu'il est assez difficile de défendre efficacement une base, vous auriez tort de vous en priver. Constituez votre flotte, puis économisez les sous pour effectuer votre saut et, enfin, atterrissez près de la base adverse à l'opposé des défenses. Là, concentrez tout sur l'attaque du Vaisseau mère sans vous soucier d'autre chose. Entre joueurs expérimentés, une partie se résume souvent à une succession d'actions et de contre-actions de ce genre, c'est là la principale faiblesse du jeu. Seule réelle solution, construire vite un porte-aéronefs afin de rester dans la partie, même si vous perdez votre base.



Évitez de positionner plusieurs Contrôleurs de ressources au même endroit, c'est du gâchis.





N'hésitez pas à faire régulièrement des reconnaissances chez l'ennemi, à coup de Sonde, pour voir où il en est et ce qu'il construit.

Sébastien, Vincent | *techniciens hot-line chez Club-Internet*







jour & nuit

L'Internet, téléphone compris... Puisqu'on vous le dit.

Sébastien et Vincent pensent comme vous. Ils ont compris que pour profiter pleinement de l'Internet, vous aviez besoin de toujours plus de simplicité, d'assistance et de formules avantageuses.

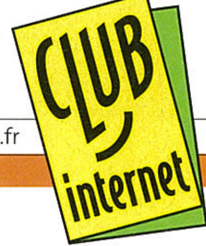
Alors ils ont inventé pour les abonnés de Club-Internet **le premier forfait Internet téléphone compris : 20F seulement pour 20H de communications Internet par mois, tarif unique jour et nuit.**

Tout est compris : la connexion Internet et la communication téléphonique.
Alors si vous êtes abonné à Club-Internet à 77F par mois*, vous avez de la chance. En plus d'une qualité de connexion exceptionnelle, de l'assistance gratuite(1) et personnalisée 7 jours sur 7, vous pouvez bénéficier de 20H(2) de communication par mois à 1F de l'heure.

Si vous n'êtes pas encore abonné à Club-Internet à 77F par mois, vous voyez ce qu'il vous reste à faire !
Kit de connexion gratuit au **0 801 800 900** (appel local) ou **www.club-internet.fr/forfait20F-20H**

Et comme Sébastien et Vincent pensent à tout, ils ont aussi imaginé une formule sans abonnement à 22 centimes la minute(3) jour et nuit, tout compris, pour tous ceux qui sont allergiques au forfait.

Publicis Consultants



| www.club-internet.fr

le club le plus ouvert de la planète

* offre réservée aux abonnés de Club-Internet hors période de gratuité
(1) hors coût téléphonique : 0,99 francs TTC la minute.
(2) au-delà du forfait mensuel 20F - 20H, la minute supplémentaire est à 28 centimes TTC.
(3) 10 F TTC de facturation minimale tous les 30 jours sauf en cas de non-utilisation du service pendant cette période.

LE BLITZ PAR L'EXEMPLE

Je vous ai prévenu, Homeworld n'est pas d'une extrême finesse tactique en réseau. Une fois la partie bien entamée, quand tout le monde a les moyens de lancer en hyperespace une flotte conséquente de vaisseaux, gare à votre Vaisseau mère ! Pour vous mettre en garde, rien ne vaut une démonstration par l'exemple sur une innocente victime prise au hasard sur Internet.

1. Dès le début, regardez bien la carte et évaluez la disposition des ressources. Ici, il s'agit d'une nouvelle map rigolote « valley vortex », où les ressources sont plus denses vers le centre et le bas. N'hésitez pas à faire bouger votre Vaisseau mère dès le début, surtout sur les cartes où tout le monde démarre sur le même Plan : pas de raisons de faciliter la vie de l'adversaire, après tout.

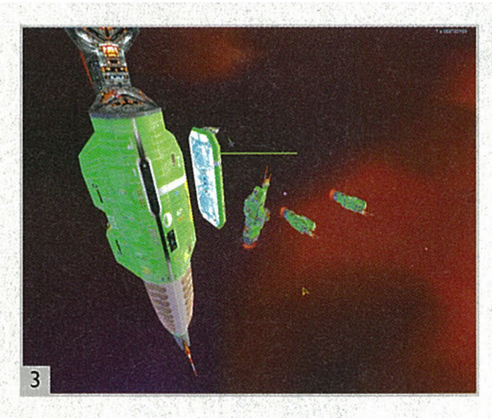


1

2. Construisez tout de suite 2 Collecteurs et un Vaisseau de recherche avec vos 2 500 crédits de départ. Enchaînez ensuite avec 1 Collecteur et 1 Vaisseau de recherche alternativement. Pour faire rentrer le pognon plus efficacement, déployez très vite un Contrôleur de ressources près des poches de minerai ou de gaz juteuses. Pour cela, vous aurez besoin de faire rapidement les recherches sur les Capital Ships.

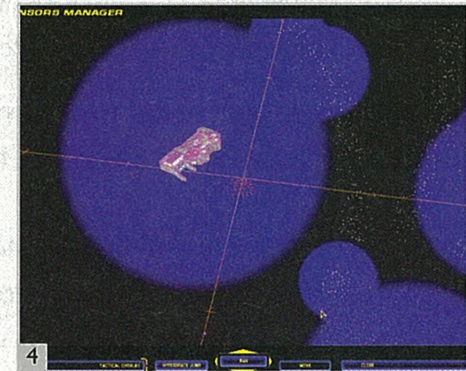

2

3. L'arme de base, c'est la Frégate à ions. Mais il vous faut du plus costaud : dans les Destroyers, préférez le Lance-missiles, plus cher mais plus polyvalent. Mais surtout, construisez en même temps Frégate et Destroyer, voire Destroyer et Destroyer lance-missiles, afin d'avoir une flotte importante le plus vite possible. Si vous


3

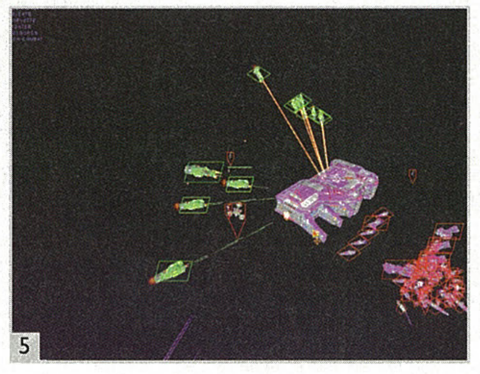
avez bien positionné vos Contrôleurs de ressources, le fric rentrera régulièrement pour assurez vos constructions.

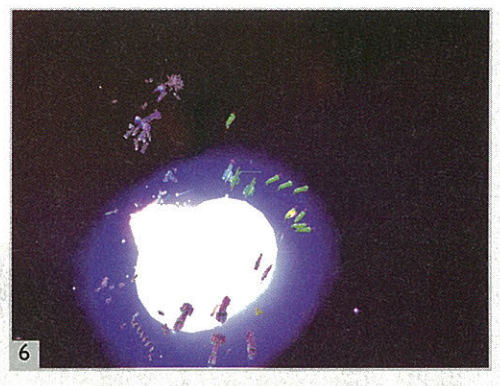
4. Envoyez assez tôt une sonde pour voir ce que fabrique votre adversaire et comment est défendu son Vaisseau mère. Ici, c'est un véritable appel au meurtre : tous ses vaisseaux sont positionnés en avant. Il n'y a pas de temps à perdre : une fois la flotte constituée, attendez sans bouger d'avoir les moyens d'effectuer, jusqu'à lui, un bon petit saut en hyperespace bien bourrin.



4

5. Le tour est joué. Une flotte constituée de 8 Frégates à ions et de 4 Destroyers est apparue derrière et au-dessus du Vaisseau mère adverse. Pour riposter, il va devoir contourner sa propre base et, si vous êtes habile, vous tournerez également pour faire durer le plaisir. Le saut a coûté plus de 7 000 RU. Concentrez tous les tirs sur le Vaisseau mère en agressivité maximale, sans vous préoccuper de la riposte : c'est du quitte ou double.

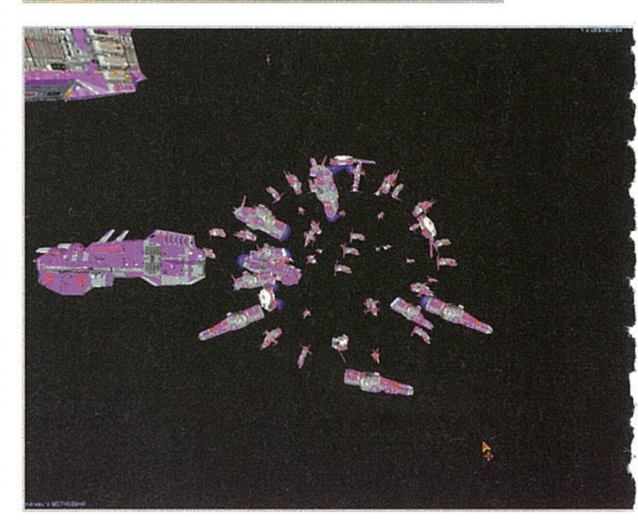

5


6

6. Et voilà, il a perdu. L'attaque n'a pas duré plus de quelques minutes, et la totalité de la partie était jouée en 40-45 minutes. Pour éviter de vous faire ainsi surprendre, ne laissez pas votre base sans protection et construisez vite un Porte-aéronefs (plutôt que le Croiseur lourd dont vous rêviez) : il vous permet de continuer à jouer même après la perte éventuelle de votre base.











LES PREMIÈRES IMAGES DE PLANESCAPE LAISSAIENT PRÉSAGER L'UTILISATION DU MOTEUR DE BALDUR'S TEL QUEL. EH BIEN, LES PETITS GARS DE BLACK ISLE ONT TRAVAILLÉ COMME DES FOUS POUR NOUS PONDRE UN JEU ORIGINAL. LE RÉSULTAT S'ANNONCE DÉCOIFFANT.



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	JEU DE RÔLE
ÉDITEUR	INTERPLAY
DÉVELOPPEUR	BLACK ISLE ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE	DECEMBRE 99

Planescape Torment

Des morts déambulant dans les rues, des vivants pourrissant sur pied et des créatures bizarroïdes : les habitants de Planescape Torment vous sembleront étranges, très étranges même, et ce ne sera que la première impression. Black Isle a voulu frapper fort en associant l'humour de Fallout au moteur développé par Bioware pour Baldur's Gate. Le résultat est surprenant.

■ Post mortem agitationus

Vos paupières se soulèvent doucement. Il fait froid, vos poils se hérissent. Où est passée la couverture ? Vous tâtonnez, mais vous ne sentez qu'un dallage nu. Impossible, vous n'avez rien bu hier et vous n'avez pas pu finir la soirée dans le caniveau, vous en êtes sûr. Au fait, c'était quand hier ? Vous ne vous souvenez plus de rien, le trou noir, et vous avez de plus en plus froid. Allons courage, oui, c'est bien, finissez de soulever votre paupière, oui, et puis l'autre. Argh ! Qu'est-ce que c'est ce truc qui flotte à hauteur de vos yeux ! Un crâne ? Carro en dios ! Vous avez dû picoler à mort hier soir, quoi que vous disiez ! Ah mais non, l'alcool n'a rien à voir dans l'histoire, toutes mes excuses, c'est bien un crâne qui flotte devant vous et en plus de ça, il vous sourit. Comme réveil matin, on pourrait faire mieux même dans une morgue. Hein, une morgue ? On dirait bien, il y a des cadavres découpés tout autour de vous. Vous êtes bien dans une morgue, la plus grande que vous ayez jamais vue, surtout si c'est la seule. Qu'est-ce que vous faites là ? Et puis... qui êtes-vous ? Très bonnes questions, mais si vous ne le savez pas, comment pourrais-je le savoir, moi ? À vous de trouver. Après tout, vous semblez posséder une musculature assez impressionnante, et le tic étrange de revenir à la

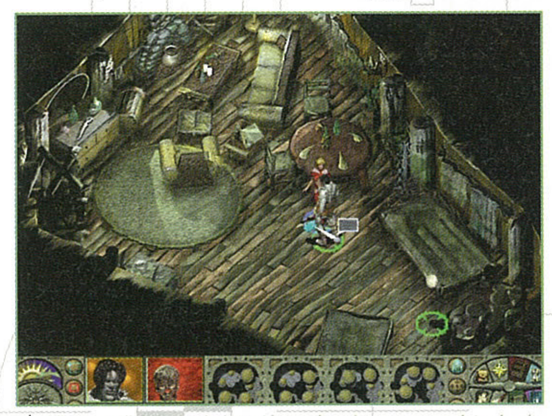


vie, quelle que soit la manière dont on vous a tué. En combinant ces talents, vous devriez réussir à y voir plus clair. En tout cas, vous êtes bien mort, on vous a même prélevé des organes. Oh, pas grand-chose, un œil par-ci, une oreille par-là. Fallait préciser avant que vous ne désiriez pas faire don de votre corps. Ici, tous les morts qui traînent dans les rues sont ramassés et amenés à la morgue. Les Dustmen se font un plaisir de leur donner les derniers sacrements et de récupérer les enveloppes charnelles. Après tout, qu'est-ce que vous en avez à foutre que votre corps se balade sans vous et exécute les menus travaux qui se présentent dans une grande institution comme celle des Dustmen ? Il ne vous sert plus, alors où est le problème ? Oui bon, à part que là vous êtes ressuscité, mais ça, comment pouvaient-ils le prévoir ? Alors, avant d'essayer de recouvrer votre mémoire, va falloir penser à récupérer les morceaux de vous-même qui traînent un peu partout dans la cité. Dans le malheur, vous avez de la chance. Après être mort et ressuscité, vous n'avez plus besoin de passer par des spécialistes de la greffe, vous recollez vous-même les morceaux et en rajoutez si vous en retrouvez d'autres qui vous plaisent. Pas étonnant qu'une bonne partie de la population sente la chair pourrie et embaume la ville d'odeurs indescriptibles.

Des clés et des portes

Sigil est une cité incroyable. Elle fourmille d'habitants. Les maisons sont rares car l'unique autorité, The Lady of Pain, passe son temps à envoyer ses ouvriers détruire et reconstruire les quartiers. Seul son temple, régi par les Dustmen, reste fidèle à lui-même. La ville ressemble de plus en plus à un labyrinthe d'architecture gothique destructurée, où la ligne droite n'est pas forcément la voie la plus rapide. Le peuple se retrouve dehors, et les rues deviennent des lieux de vie comme nos hommes politiques ne sont jamais parvenus à en rêver. Les petits métiers sont à l'honneur : putes, maquereaux, voleurs, assassins, chasseurs de rat, revendeurs de cadavre et autres magiciens squattent les ruelles. Ils s'accrochent à vos basques et provoquent la dispute pour en découdre et piller vos maigres biens. Aucune force de police n'existe, et seuls les gangs commandent leur parcelle de rue. L'anarchie règne en maître, et la loi du plus fort est appliquée à l'extrême. On plie ou on meurt. Elle se développe d'autant plus, que les habitants sont de types fort divers, originaires de régions et de plans totalement différents les uns des autres. Sigil ressemble à un grand pôle d'attraction vers lequel s'échouent les êtres trop curieux ou malchanceux qui osent s'y aventurer. Les compagnons du héros en sont la preuve vivante. Entre le crâne, le télépathe et la torche humaine, vous avez un exemple frappant des créatures qui hantent cette cité carcérale, et de la déchéance qui les entraîne (avec une discipline de fer, certains résistent mieux). La ville aux dix mille portes et aux dix mille clés s'ouvre un jour sur une dimension, le lendemain sur une autre. Entre-temps, elle aura capté sa proie qui n'arrivera pas - à moins de trouver la bonne clé - à s'échapper du filet. Elle relie entre eux une multitude de plans dimensionnels accessibles par des passages cachés. N'importe quoi peut être porte ou clé. Alors comment s'y retrouver ? Là réside le mystère. Enfin, vous arriverez bien à découvrir un passage vers d'autres plans, et alors vos pérégrinations vous conduiront vers de nouveaux horizons.

Dans Sigil, tout se dégrade. Les plantes pourrissent, les animaux mutent, et les habitations se transforment en bidonvilles. La promiscuité et la rareté des provisions (on se contente de rats...) exacerbent les passions. Heureusement que la technologie atteint un niveau post-apocalyptique, car vu la population au m², des armes plus meurtrières que de simples lames transformeraient la moindre rue en charnier. Les gens sont hostiles et répondent souvent à une simple interrogation par l'agression. Du coup, il devient difficile de savoir si on a en face un ennemi ou un individu juste un peu chatouilleux. À vous de choisir et de tuer qui bon vous



▲ L'immortalité, ça a du bon. Vous récupérerez vos points de vie petit à petit. Par contre, vos camarades, eux, resteront blessés jusqu'à ce que vous les soigniez.





▲ Les bars restent le meilleur endroit pour découvrir ce qui se trame dans la ville et glaner des compagnons et des quêtes.



Ah ! Le marché. On y troque armes, bouffe, vêtements : l'essentiel du kit de l'aventurier. ▼





▲ L'apprentissage de la magie s'effectuera de la même manière que dans Baldur's.



Sur le Net, le site à visiter pour vous tenir au courant des dernières évolutions de Planescape : **http://www.planescape-torment.com.** Vous y trouverez aussi des captures et des fonds d'écran avec les dernières animations intégrées au produit et les bruitages en cours de développement. Les réalisateurs s'y rendent régulièrement pour indiquer les changements apportés.





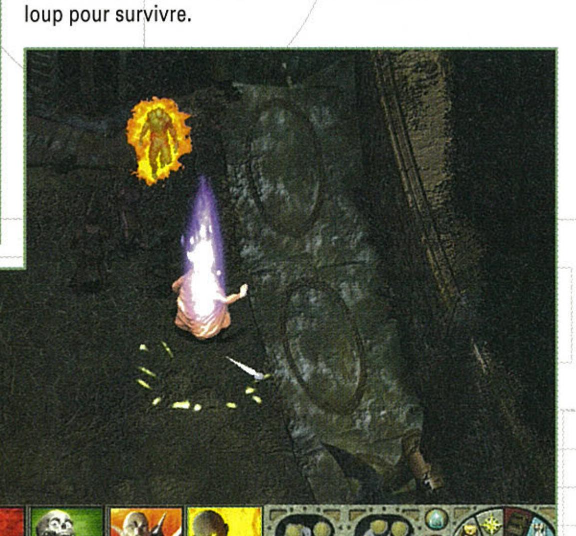
▲ Dans le bar de la place, pas de franches rigolades. Les croque-morts n'ont jamais été réputés pour leur sens de l'humour.



▲ Un guide, mis à jour à chaque nouvelle rencontre, vous donnera les caractéristiques de chaque individu et bête croisés.

▲ Vos alliés sont bien sympas, mais leur armement laisse parfois à désirer. Votre pote, le crâne, ne possède en tout et pour tout qu'une seule et unique dent comme arme. À quand le dentier en acier inoxydable ?

semble. Vos compagnons seront de ce genre, un peu soupe au lait. Certains représenteront un danger pour la troupe. La torche, entre autres, a la malheureuse habitude de brûler ce qui l'approche, les êtres comme les objets. Il vaudra mieux éviter de se balader trop près d'elle. D'autres auront un caractère bien trempé. Ils choisiront le moment où ils se joindront à vous et quand ils vous quitteront. Loin d'être de simples accompagnateurs, vos amis participeront à la trame du scénario grâce à une histoire et des buts personnels. Votre recherche d'identité ne sera pas obligatoirement leur quête, mais un passé commun les convaincra de vous accompagner un bout de route. Pratiquement dès le début de la partie, vous aurez accès à un mage de niveau important. Mais les avantages cachent leur contraire. Les personnages trop puissants ont souvent des vices cachés. Ah ! On est loin du monde gentillet de Baldur's ou de celui de Fallout, où le camp des méchants et celui des gentils étaient bien délimités. Planescape vous immerge dans une jungle féroce, où il faudra apprendre à devenir loup pour survivre.



Les sorts et les coups spéciaux ont l'air de posséder des animations beaucoup plus spectaculaires que dans Baldur's. ▶



Ça vibre, là-dedans

Pour chauffer l'ambiance, il n'y a pas mieux que les dialogues. Ils promettent d'être fantastiques. En dehors des putes qui vous proposeront toujours des gâteries, et des gangs qui vous enverront sur les roses, les interlocuteurs posséderont plusieurs niveaux de réponses en fonction des informations que vous possédez sur eux. Chaque être y répondra suivant sa règle de vie et ses sentiments beaucoup plus développés et indépendants de votre présence que ce qu'on a déjà pu voir. Leur état d'esprit changera sans que vous en soyez une cause directe. Du coup, on risque de mal vous accueillir sans que vous sachiez pourquoi. Imaginez un mec à qui on a annoncé sa mort prochaine ; il éprouvera très peu de plaisir à discuter avec vous. Vos actions continueront à influencer les appréciations des gens et leur comportement vis-à-vis de vous. N'oubliez pas que le scénario est centré sur votre héros. Certaines paroles seront donc à éviter. Pour tirer le meilleur parti d'un NPC, vous aurez intérêt à trouver la bonne combinaison du premier coup, afin d'éviter une confrontation violente. Aucune force morale ne vous retiendra d'exiger, de menacer - le chantage sera même un des moyens les plus recommandés pour obtenir ce que l'on désire - ou de foutre le camp suivant vos envies. Les seules pressions qui joueront seront la nécessité d'obtenir un renseignement, le nombre d'adversaires en face de vous prêts à tirer leur arme et votre caractère. L'atmosphère est complètement délirante. Le mélange humour à la Fallout et l'apport heroic-fantasy à la Baldur's est d'une drôlerie à toute épreuve. Le coup du coffre maudit que les gens se refilent est inoubliable, tout comme le mec qui vous arrache la chair à coups de dents. Dans le style humour décalé, on ne fait pas mieux. Si l'intégrité du jeu a cette qualité, il va être fantastique. Les « classiques », comme les nains et les elfes, n'apparaîtront pas dans Planescape, mais on en cotoiera de



moins courants comme les Centaures ou de drôles de reptiles semblables à des dragons. Votre personnage ne sera pas un héros de jeu de rôle comme les autres. Outre les pièces rapportées qui le composent, il sera impossible de lui choisir une spécificité. Oui, Planescape est bien issu du monde de TSR, mais arrangé à la sauce Black Isle. Au démarrage du jeu, les seules décisions à prendre porteront sur les caractéristiques du héros : force, vie, intelligence... Vous débuterez nu, au propre comme au figuré. Vous devrez tout apprendre ou réapprendre. Vous râlez parce que vous pensez qu'on vous a rogné les ailes ? Qu'allez-vous imaginer ! Justement, on vous offre plus de liberté. Votre avatar se réveillera ni méchant ni gentil, mais les décisions qu'il prendra tout au long du RPG le conduiront soit dons la ligne chaotique, soit dans la ligne preux chevalier. Vos actions seront scrutées et soupesées pour être communiquées aux NPC. Le monde de Planescape est petit, tout s'y sait. Ses rencontres et ses études le spécialiseront dans des professions particulières. Rien ne l'empêchera de devenir un voleur démoniaque ou un bon mage. Son évolution dépendra totalement de la direction que vous lui permettrez de prendre, et du nombre de membres que vous lui rajouterez. N'est-ce pas ça, la liberté ?

Un moteur bien bidouillé

Planescape et Baldur's possèdent le même moteur, mais le parti pris différent des deux équipes de développeurs est flagrant. En dehors de l'identification d'un personnage en tant qu'ennemi ou ami, vous ne reconnaîtrez pratiquement plus rien. Le graphisme a été complètement transformé. Les personnages prennent plus de place et les surfaces de chaque niveau sont plus petites. L'interface a évolué elle aussi. Elle offrira de nouveaux raccourcis destinés à simplifier et à offrir à l'action toute l'aisance désirée.



Les NPC auront des activités et n'attendront plus que vous veniez frapper à leur porte pour les entretenir de vos projets. Il y aura une vie en dehors de la vôtre qui sera souvent indépendante. Après tout, on n'a pas attendu que vous ressuscitiez pour continuer à vivre. La véritable question qui se pose est celle des quêtes. Combien ont reproché à Baldur's les difficultés de décollage, l'obligation de se taper x monstres sans intérêt pour ajouter petit à petit des points d'expérience à d'autres points d'expérience ? Dans Planescape, ce problème est tronqué. Évidemment, il existera toujours des personnages ou monstres que l'on ne pourra abattre qu'à partir d'un certain niveau. Mais vos compagnons vous permettront de vous libérer de cette contrainte de niveau, et en plus, des quêtes vous offriront des occasions toutes faites de vous faire de l'XP sans combat. Le système des quêtes s'est grandement amélioré. Elles seront nombreuses et très diverses, même si elles ne semblent pas aléatoires. Le scénario est extrêmement approfondi, de manière à ce qu'il progresse en fonction de vos actions, et non pas par chapitres comme dans Baldur's, où une fois une quête finie, vous passez à une autre, quelle que soit votre manière de voir la vie. Je n'ai pu déambuler que dans la ville, et il m'est donc difficile de vous indiquer ce qu'il en sera exactement dans les plans que coupe la cité. Mais je peux vous assurer que votre existence citadine sera loin d'être ennuyeuse. On vous demandera de tuer, chasser, porter des messages ou des objets biscornus, et bien d'autres choses encore. Votre héros vous donnera l'occasion de découvrir des ennemis et des amis insoupçonnés qui ne vous ont pas oublié. Le garder entier, lui et sa troupe, vous occasionnera bien des soucis. Si les plans que vous aurez à parcourir possèdent la même densité de quêtes que la ville, alors Planescape sera certainement un des plus longs et des plus drôles jeux de rôle existant à ce jour, même si le mode réseau n'est pas prévu. En tout cas, ce sera certainement un des rares RPG qui ne se prendra pas la tête.

Kika

◄ C'est trop cool, les bandes rivales se cassent la gueule sans qu'on n'ait rien à faire. Il ne reste plus après qu'à passer au tiroir-caisse.

Si vous vous débrouillez bien en rendant service à droite et à gauche, vous intégrerez peut-être une des factions très fermées qui se partage la ville. ▼









Les petits métiers sont à l'honneur : putes, maquereaux, voleurs, assassins, chasseurs de rats et revendeurs de cadavres squattent les ruelles.



CE QU'IL Y A DE BIEN, AVEC LES SIMULATIONS DE VOL CIVIL, C'EST QUE L'ON CONNAÎT GÉNÉRALEMENT LONGTEMPS À L'AVANCE TOUS LES PARTICIPANTS DE LA COURSE. MALGRÉ TOUT, IL DEMEURAIT UNE AURA DE MYSTÈRE AUTOUR DE CE QUE POUVAIT BIEN ÊTRE LA NOUVELLE VERSION DE FLIGHT SIMULATOR. LA SUPRÉMATIE DE CE BEST-SELLER DES JEUX DE MICROSOFT ÉTAIT MENACÉE, À TEL POINT QUE BILLOU HIMSELF DUT RENOUVELER SA CRÉDIBILITÉ DANS UNE RÉCENTE CONFÉRENCE DE PRESSE.



Flight Simulator 2000

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATION DE VOL CIVIL
ÉDITEUR	MICROSOFT
DÉVELOPPEUR	MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE	DECEMBRE 99



▲ Le panneau de contrôle de la météo. Au-dessus de l'avion, deux couches nuageuses d'épaisseurs différentes.

Les taxiways de tous les aéroports ont été inspirés des bases de données Jeppesen.▼

COLLECTOR

Flight Sim sortira sous deux versions. La seconde, appelée professionnelle, introduira de nombreuses éléments, dont six nouvelles villes ultra détaillées (Washington, Boston, Seattle, Washington DC, Tokyo, Berlin et Rome), deux panels IFR en haute résolution, un éditeur de domaines de vol pour les avions servant aussi d'éditeur de tableaux de bord et un manuel imprimé un peu plus fourni. Les deux autres ajouts (de taille) seront deux avions : un Mooney Bravo et un Beech King Air 350.



C'est qu'il commençait à se faire vieux, le père FS avec son sale moteur 8 bits se traînant péniblement, tant du côté esthétique que de ses possibilités techniques. Afin de contrer une double offensive menée de front par Fly ! (de Terminal Reality) et par Flight Unlimited 3 (de Looking Glass), les auteurs de Flight Simulator 2000 continuent de considérer celui-ci comme le généraliste ou encore le simulateur tout terrain. C'est bizarre... après les dernières sorties, je l'aurais bien donné comme moribond, le vieux Flight Sim. Pourtant, après avoir passé quelque dix heures sur la bêta-version, il s'avère qu'il pourrait bien encore finir comme grand gagnant dans le cœur des amateurs.

Le temps des changements

Comme on pouvait s'y attendre, le moteur de Flight Simulator 2000 est basé sur la même technologie qui traîne la patte depuis la cuvée 95. À vrai dire, les développeurs de



▲ Certains tableaux de bord (ici le Mooney) sont livrés avec une deuxième version plus lisible pour l'IFR.



▲ Les Alpes vues du nord de l'Italie.

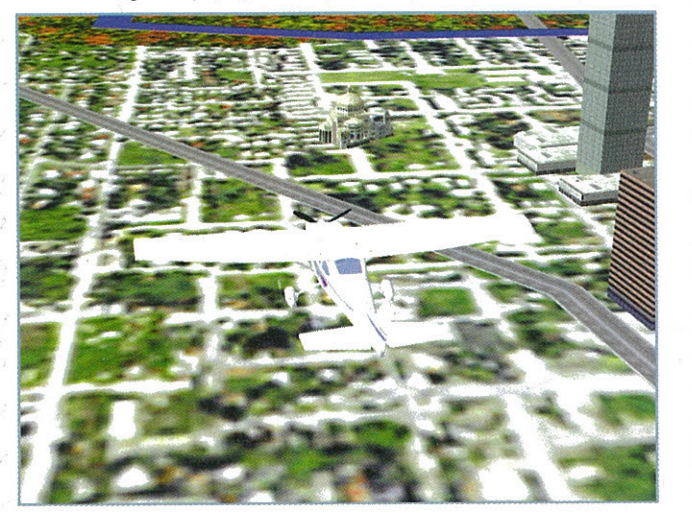


Microsoft ont fait fi de toutes les menaces potentielles que peuvent représenter des softs à la technologie récemment sortie. Cela n'est certes pas dû au hasard : son fonctionnement est en effet archi-connu des amateurs, et le grand nombre de fichiers sous forme de scripts dont il se sert, assurent une compatibilité ascendante avec l'incroyable bibliothèque d'add-on qui s'est formée depuis ces dix dernières années. Dans FS 2000, tout a été affiné pour ce qui est du design, des modèles externes des avions jusqu'à la finesse des décors. La lumière a aussi été très travaillée, et on a droit à des couchers de soleil en dégradés de toute beauté. Le nouveau moteur est aussi capable de gérer des ombres jusque sur les reliefs, en fonction de la position de l'astre. Voilà pour les changements les moins évidents.

La carence graphique, qui avait le plus rebuté les acheteurs potentiels de la série des Flight Simulator, concernait bien sûr son incapacité à représenter l'atmosphère correctement. Paradoxalement, sa brume et son brouillard figuraient parmi les mieux représentés de tous les jeux de ce genre qui, Fly ! inclus, ne sont pas arrivés à les reproduire aussi parfaitement. Seulement voilà, la vision des nuages composés de gros polygones rappelant des Apéricubes flottant dans les cieux, était propre à donner la nausée à plus d'un aviateur en herbe, ou à toute personne n'aimant pas les Apéricubes.

La cuvée 2000 voit enfin cette horrible chose éradiquée : les nuées apparaissent enfin avec une qualité comparable à celle du Pro Pilot 99. La gestion de la météo fait appel à une boîte de dialogue avancée, où l'on pourra établir des prévisions concernant une zone précise. Mais ici, la chose sera un poil plus simple qu'avant : on pourra faire apparaître des nuées avec leurs types et leurs épaisseurs en un seul clic de souris. Cédant quand même un peu à la mode, les données Metar pourront être téléchargées du Net, de façon à voler dans une atmosphère simulée en temps réel. Autre grande nouveauté de FS200, les précipitations qui font enfin leur apparition, pour la plus grande joie des casse-cou. La pluie sera disposée dans la même boîte de dialogue, mais elle sera aussi créée automatiquement en passant à travers des nuages, propices tant aux orages qu'aux éclairs. À l'instar de Flight Unlimited, elle apparaît sur la verrière et ruisselle joyeusement dessus.

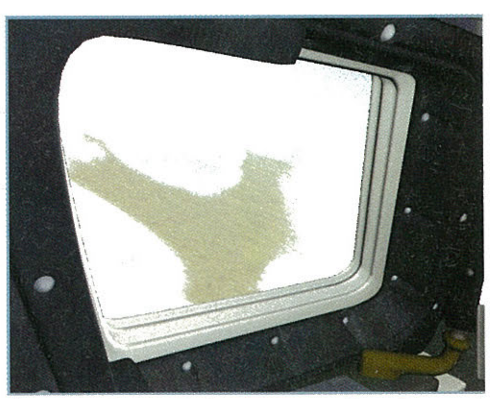
Pour ceux qui se lassent des textures verdâtres du printemps, FS 2000 introduit enfin d'origine une gestion des quatre saisons, qui feront varier non seulement les conditions venteuses et nuageuses mais aussi les couleurs des lieux entourant les villes. Dans la bêta-version, l'une des choses les plus impressionnantes que nous ayons pu voir concernait le vol de nuit. Tout d'abord, les cités sont représentées de façon très crédible pour la première fois dans un jeu de ce genre. Leurs textures illuminées font parfaitement illusion à quelques milliers de pieds d'altitude. Les autoroutes, qui semblent vides le jour, se remplissent de voitures dont on peut apercevoir les phares. Bien sûr, inutile de s'approcher pour suivre en direct, dans un hélico, la dernière escapade de O.J. Simpson ; mais la chose fait illusion à distance, et ajoute à l'ambiance. Même tarif pour les immeubles figurant dans les scènes détaillées : certains d'entre eux se parent de mille feux, et ce même aux heures les plus tardives. Ce sont sans doute des rédactions de magazines où des pigistes dilapident les sous de leur boîte en passant leurs nuits sur Internet. Petite cerise sur le gâteau, la Lune est représentée dans toutes ses phases, ainsi que la voûte céleste, qui s'illumine de constellations donnant une apparence conforme à la date et l'heure.



LES ÉDITEURS

Longtemps craint par les débutants à cause de son manque d'aides à la navigation, Flight Simulator fait ici amende honorable en offrant en standard deux instruments fort précieux au pilote. Le premier des deux est un GPS qui permettra de se repérer avec une grande précision sur un terrain. Celui-ci intègre une moving map affichant le monde aéronautique qui entoure l'avion. On pourra donc y retrouver les frontières, les balises de navigation, les waypoints usuels et les axes IFR ainsi que leurs portées présumées. De la même façon, l'engin nous balancera quelques caractéristiques excitantes comme notre vitesse au sol ainsi que la durée de vol estimée.

L'autre nouveau venu est un planificateur de vol qui va nous aider a établir notre plan de vol d'une façon simple et visuelle : en gros, on donne le point de départ et d'arrivée puis on choisit parmi différentes options pour savoir quel types de routes notre avion devra suivre, ces dernières pouvant comprendre des itinéraires tracés entre deux waypoints, des suivis réalistes de routes aériennes, ou encore de mode GPS avec des escales fréquentes. Détail amusant : on pourra aussi se servir de cette carte pour faire du drag and drop d'avion, afin de le bouger d'un aéroport à un autre. Flight Simulator sera aussi livré avec FS edit, qui, comme son nom l'indique, est un éditeur intégré permettant de bidouiller le modèle de vol (et de dégâts) ainsi que de les tableaux de bord. L'opération sur ces derniers sont fort simples : tout se passe par des drag and drop d'instruments que nous trouvons groupés dans la bibliothèque d'objets. Mieux encore, cet utilitaire ouvre aussi des fichiers de textures externes en bmp, ainsi que les fichiers sons pour une modification immédiate.



▲ La vue latérale du Boeing montrant une formation nuageuse à moyenne altitude.



FS 2000 : monsieur Plus

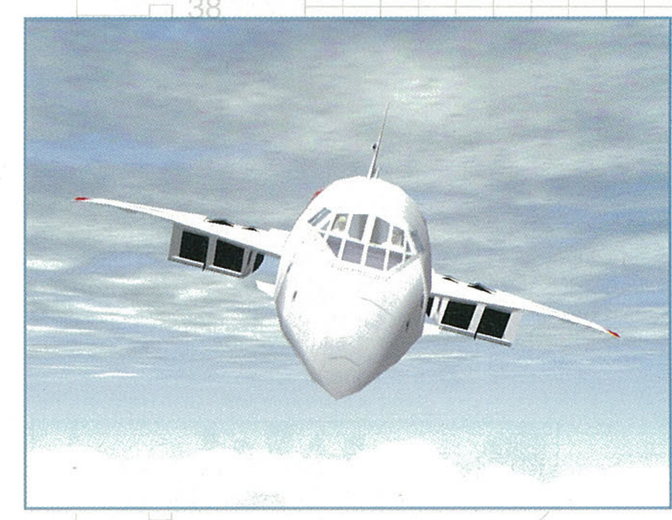
Il est clair que développer un jeu chez Microsoft autorise quelques débordements, notamment financiers. Ainsi, le jour de l'alliance de FS et de Jeppesen est à marquer d'une pierre blanche. En effet, grâce aux bases de données d'installation mondiales qu'il intègre, FS 2000 nous offrira plus de 20 000 aéroports et aérodromes avec leurs taxiways. En gros, cela fait 15 000 installations de plus que dans FS98, ou encore la quasi-totalité des pistes mondiales. Même les aérodromes les plus modestes (comme celui de Saint-Cyr-l'École, avec ses deux pistes en herbe ou celui du Touquet) y sont représentés.

Côté bases de données, Flight Sim 2000 intègre aussi les routes aériennes courantes IFR et VFR, à haute et basse altitudes. Ainsi, il devient très facile de voler avec réalisme d'un point à un autre, tout en s'étonnant toujours que FS n'intègre ni trafic aérien ni ATC en standard (en fait, quelques add-on palliant à ce manque sont disponibles en freeware). Les derniers logiciels en vogue présentent des « scènes » (traduire par terrains) très sophistiquées, réalisées à l'aide de photos satellite plaquées au sol. Leur définition varie de 5 à 15 mètres par pixel. Mais à moins de trouver le terra octet à 100 francs le kilo dans les prochains mois, il leur sera impossible de représenter plus qu'une portion infinitésimale du globe. C'est pour cela que quelques villes seulement sont généralement détaillées. Flight Sim comporte, lui, des textures génériques de plus en plus belles. En effet, le logiciel de simulation de vol civil a reçu un don d'organe de Combat Flight Simulator, qui introduit entre autres le millier de couleurs. Bien entendu, les scènes mondiales sont bien plus détaillées que celles des versions précédentes, notamment grâce à la présence de nombreuses routes (en gros, toutes les nationales et autoroutes), rivières et fleuves, mais aussi et surtout de points d'élévation représentant toutes les aspérités un peu hautes. Pendant tout un week-end, j'ai essayé de le coincer en me baladant dans des régions accidentées telles que le Népal, les Alpes, le Pérou avec ses aéroports à 8 000 pieds d'altitude, mais rien n'y a fait : les élévations les moins importantes, tout comme les paysages les plus accidentés, sont représentés avec une qualité jamais atteinte sur toute la surface du globe. Les agglomérations sont elles aussi très bien définies et dessinées, ce qui nous permet de reconnaître n'importe quelle petite zone urbaine au lieu des grandes étendues de textures grisâtres présentes dans les précédentes versions. Les parties hyper-détaillées sont au nombre de 12 dans l'édition professionnelle (voir encadré) et comprennent des villes telles que Londres, Paris, New York, Los Angeles, San Francisco, Chicago, Boston, Washington DC, Seattle, Berlin, Tokyo, et Rome. Même si l'on n'atteint pas le détail au sol d'un jeu tel que Fly !, la densité des immeubles est assez impressionnante dans nombre de cas. Bien souvent, de nombreux points caractéristiques sont représentés pour des tours de pistes VFR conformes. Ces textures génériques offrent aussi quelques avantages inédits telle cette vue à une distance maximale de 100 miles par temps clair.

PRO PILOT 2000

Peut de temps avant d'avoir reçu la bêta de FS, nous avons appris l'annulation, par Sierra, des deux simulations de vol prévues pour les fêtes. C'est ainsi que Desert Fighters et Pro Pilot 2000 rejoignent les limbes des jeux morts-nés. La raison en est que Sierra a décidé d'éliminer « les titres qui ne rencontraient pas ses critères de succès ». À traduire par « jeux en danger de se reprendre une raclée ». La conséquence moins agréable est la suppression d'une centaine d'emplois dans le groupe.





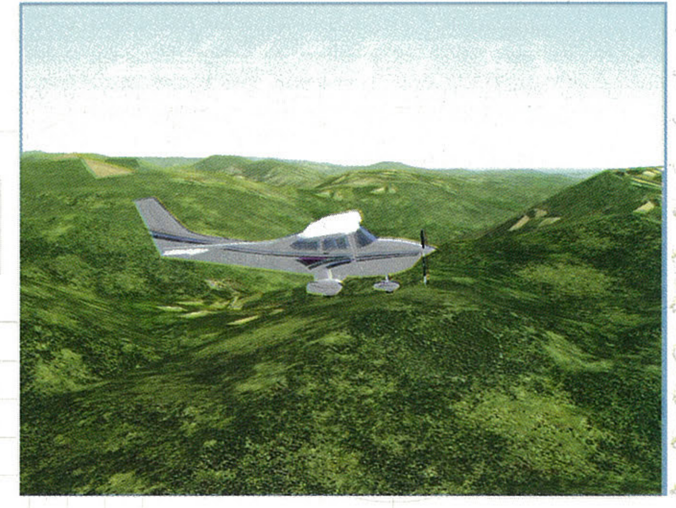
Des merveilles de zincs

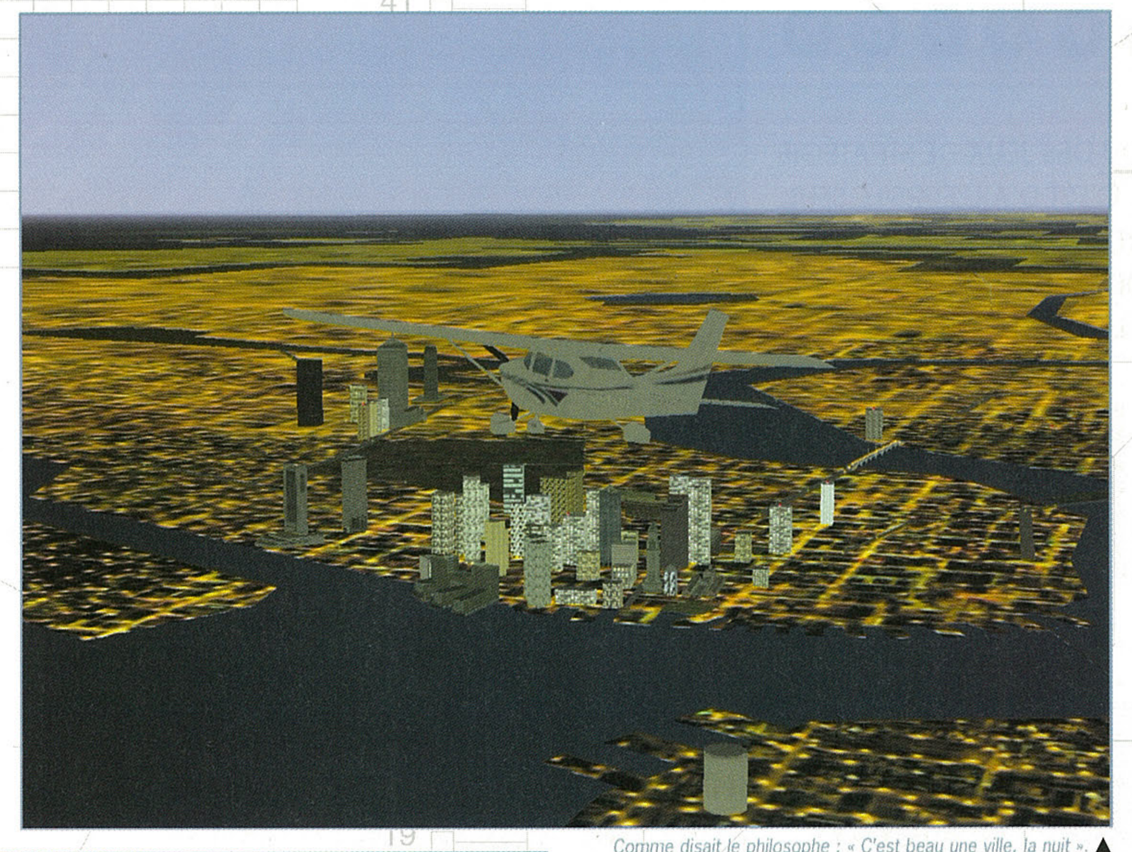
Les avions de Flight Simulator constituent maintenant une belle flotte. En plus de ceux que l'on trouvait dans Flight Sim 98 (Cessna 182, Schweitzer, Boeing 737, Bell Ranger, Extra 300), on aura affaire à des appareils au pilotage très « style ». Ainsi, on ne trouve rien de moins que le dernier bébé du constructeur de Seattle (Boeing 777) avec son avionique embarquée, ou encore le Concorde (en livrée British Aerospace, merci pour nous les Français) qui nous permettra enfin d'atteindre les mach 2.2. Du côté des appareils à hélices, saluons enfin l'apparition d'un modèle de vol basé sur les turbopropulseurs avec le King Air 350. Le Mooney Bravo, petite Porsche de l'aviation de loisir finit de compléter la joyeuse bande.

Les appareils de FS jouissent d'un tout nouveau modèle de vol un poil plus réaliste, surtout en ce qui concerne leur évolution par conditions pluvieuses et venteuses. Pareillement, leurs possibilités de pannes (comprendre « la façon de simuler des



Des textures d'immeubles particulièrement bien soignées. ▲







Le retour du best-seller de la simulation de vol, cuvée 2000



Comme disait le philosophe : « C'est beau une ville, la nuit ». ▲



Les gouttes de pluie apparaissent sur la verrière du Cessna 172. ▲

dysfonctionnements des instruments de bord ») se sont enrichies de quelques options. Les panels sont, dans leur ensemble, assez semblables à ceux de Flight Sim 98, si ce n'est le fait qu'ils jouissent de nouveaux niveaux de détails. Tout d'abord, les « gauges » (instruments) ont été refaites, et ici, elles incluent, la nuit, des reflets et un éclairage individuel du plus bel effet au lieu de cette lueur orange moche qui baignait la cabine. Le principe du cockpit virtuel a été abandonné pour le plus grand bonheur de nos mirettes, celui-ci était en effet catastrophique du point de vue visuel, et vraiment inutile. Néanmoins, les différentes vues latérales offrent la vision des parties externes des appareils. On retrouve donc nos panels en plusieurs morceaux, une méthode qui a fait son chemin et qui a le mérite de simplifier à l'extrême le travail des développeurs.

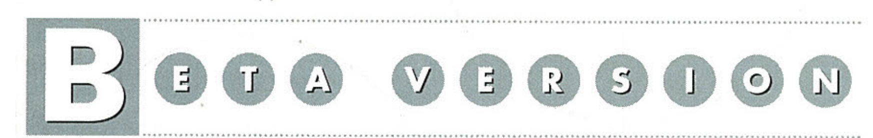
■ Contre FU3 et Fly! quel avenir ?

Pour résumer, Flight Sim persiste dans l'optique de demeurer le simulateur le plus ouvert aux add-on et aux améliorations tant de développeurs externes que particuliers. Il est aussi le seul à posséder un modèle de vol d'hélicoptère ainsi que de gros porteurs (Boeing, Concorde) dans sa version de base, les modèles de vol de ces derniers ayant été plus soignés que ceux des add-on que l'on trouve sur le Net. Mais ce qui pourrait bien créer la grosse surprise est la base de données terrestres qui inclut des millions de points d'élévation. À elle seule, elle permet des vols à moyenne altitude très réalistes et bien plus agréables que les survols des régions génériques d'un Fly!. Au final, FS 2000 réserve bien plus de surprises que ce à quoi on s'attendait. Étonnamment, il semble encore plus ouvert aux développeurs « amateurs », tout en offrant des caractéristiques alléchantes. Flight Simulator est donc loin d'être enterré, et semble très prometteur en tant que jeu. Rendez-vous donc au test !

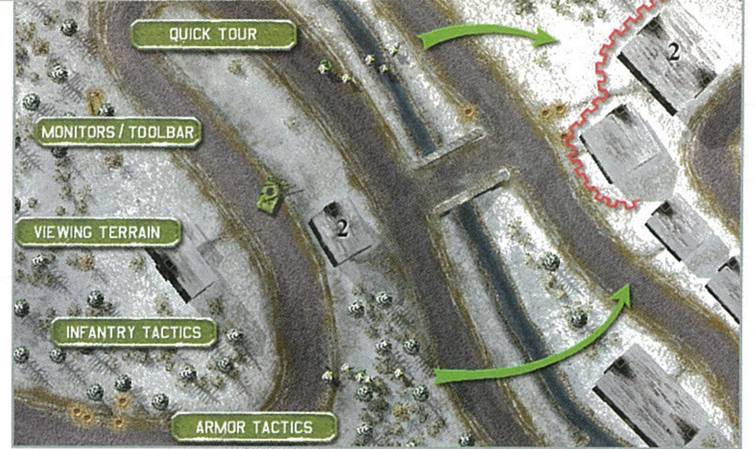
Bob Arctor



▲ La densité des immeubles de Chicago a été quadruplée.



VOICI LE RETOUR DU PLUS ATTENDU DES JEUX DE STRATÉGIE « HISTORIQUES » EN TEMPS RÉEL. C'EST D'AILLEURS LE SEUL. NOUS VOICI DONC REPARTIS POUR SUIVRE L'ÉPOPÉE DU SOLDAT JIM CONTRE LE SOLDAT HANS, CETTE FOIS-CI SUR LE FRONT DES ARDENNES.



Close Combat 4 : The Battle of the Bulge

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE TEMPS RÉEL HISTORIQUE
ÉDITEUR	MINDSCAPE SSI
DÉVELOPPEUR	ATOMIC GAMES ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE	DÉCEMBRE 99

La première chose à signaler concernant Close Combat 4, c'est qu'il a changé de propriétaire. En effet, jusqu'à ce jour, il était distribué par Microsoft, qui l'avait acquis histoire d'avoir un jeu de stratégie à mettre dans son escarcelle. Seulement voilà, de toute évidence, et malgré la grande qualité des produits d'Atomic, ils ont décidé de ne plus le conserver dans leur catalogue des jeux qui tachent ou qui vendent à (relativement) peu d'exemplaires. Qu'importe, le jeu est tombé chez TLC/ Mindscape/SSI, spécialistes mondiaux de la forme hexagonale depuis leur rachat par Mattel de la poupée Barbie (©)(®)(TM) (qui dit toujours non, même lorsqu'on lui appuie dans le dos pour la pousser à aller au combat). Close Combat 4 est attendu au tournant par les amateurs, tout d'abord parce que son moteur et son I.A. ne cessent de s'améliorer, mais aussi parce que contrairement à de nombreuses suites un poil insipides, les développeurs ont eu à cœur d'introduire des changements notables. Pour exemple, le précédent volet, The Russian Front, consacré aux Allemands travestis en esquimaux, inaugurait un niveau stratégique en nous faisant survoler toute la campagne de Berlin à Moscou, aller et retour. L'idée générale de ce développeur est de créer un nouveau titre grâce à un mix remarquable entre tous ses jeux. Ici, on reprend donc le principe de la décision stratégique, tout en conservant une échelle opérationnelle. Si l'on observe la saga des Close Combat, on peut remarquer que leurs volets suivent le cours historique de la guerre, des bocages



◀ Contrairement aux trois premiers jeux, le niveau de zoom le plus fort (en fait le plus laid) a été supprimé. On se retrouve donc avec une vue tactique large.

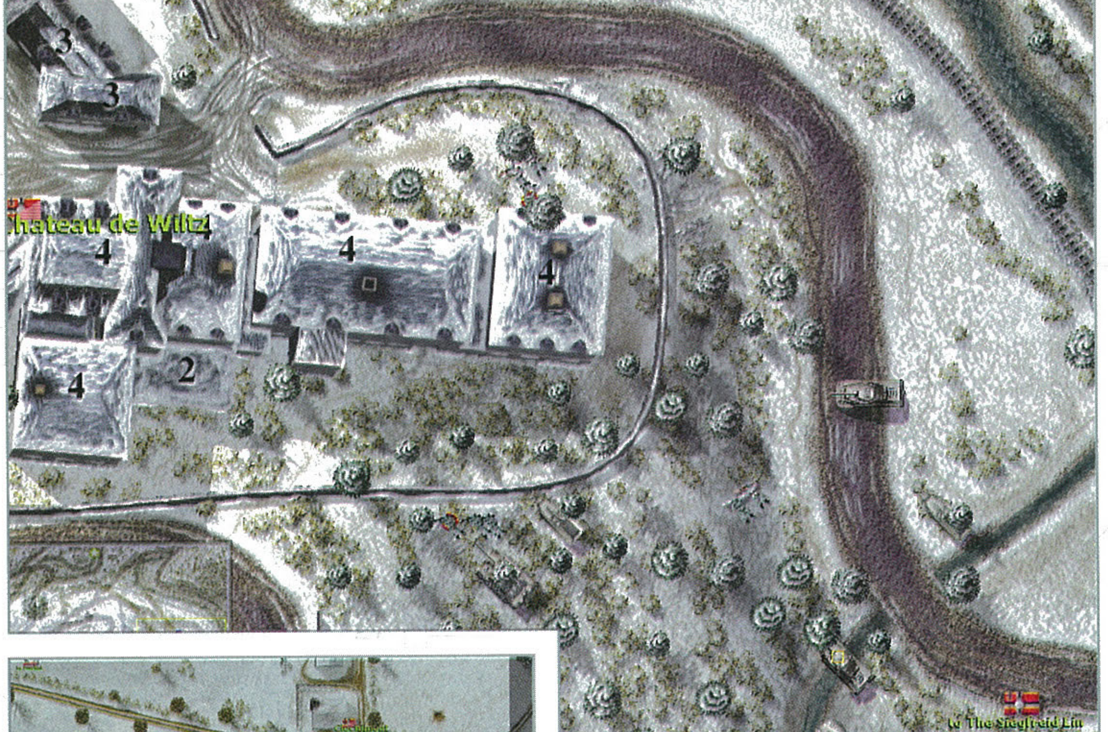


BUG REPORT

Dans l'ensemble, la bêta reçue était très propre. On a cependant observé des lignes de vue curieusement mal calculées, alors que le tireur se trouvait à l'étage d'un immeuble, tout en visant une maison en face. Parfois, le jeu plante au démarrage, sans explication, mais dans l'ensemble rien de bien grave.

◀ Les cartes réalisées d'après des photos aériennes permettent d'apercevoir des ombres très réalistes sur les pentes.





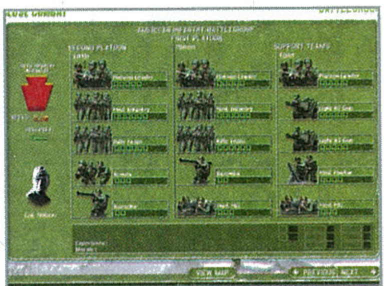
Le retour du best-seller de la simulation de vol, cuvée 2000.

de Normandie aux dernières heures de l'Allemagne nazie. Ici, comme on ne change pas un principe logique, on prolonge un peu le plaisir et les combats en nous emmenant faire une randonnée du côté de la Belgique et des Ardennes en décembre 1944. Certes, le thème est archi-connu des wargamers, mais la région a aussi été piétinée dès les premières heures du jeu vidéo, avec des titres tels que le fabuleux Tiger in the Snow de... SSI, justement. Aussi, je dois avouer que la perspective d'avoir à me recoltiner les Ardennes, que ce soit à pied ou à chenilles, me laissait pour ainsi dire de glace. Fort heureusement, les coyotes d'Atomic Games ont plus d'un tour dans leur sac pour arriver à scotcher l'amateur éclairé, en l'empêchant de baguenauder du côté de softs excellents tels que Homeworld, AOE et compagnie.

■ Graphisme

Le design, qui a toujours été l'un des points forts de ce jeu, évolue encore grâce à des cartes toujours plus somptueuses. La plupart d'entre elles, pour l'anecdote, ont été dessinées et conçues grâce à des photos satellite (non, pas ceux de l'époque). Ainsi, routes, immeubles et reliefs sont posés sur le plat avec un naturel rarement vu, sans parler de l'ambiance des tempêtes de neige qui a rarement été aussi bien restituée. Un gros plus, même si le décor suscite un sentiment de dépression ou de monotonie. Pour ce qui est de l'évolution de la série, l'une des plus grandes réussites concerne certainement les véhicules, relookés et animés d'une bien meilleure façon, pour supprimer enfin leurs mouvements trop saccadés. L'autre point fort est certainement l'apparition de superbes explosions, notamment celles qui pavent les rues après le passage d'un P51-Mustang. L'une des grosses nouveautés concerne donc l'aviation et l'artillerie lourde, qui pourra enfin nous donner un appui feu valable en cas de remontée d'Allemands et d'engorgement de bunkers par des Tigres. Alors que le troisième volet de Close Combat nous autorisait à faire place nette avant la bataille, The Battle of Bulge va enfin nous permettre d'effectuer des réglages en temps réel grâce à l'utilisation des canons et pièces d'artillerie placées à quelques kilomètres de là. Bien entendu, l'ensemble se fera avec un plus ou moins grand facteur de précision, guidé par nos indications. De temps à autre, l'intervention d'un avion d'attaque au sol sera envisageable pour annihiler quelques blindés sans que l'on ait à lever le pouce. CC4 contient un nombre incroyable de scénarios individuels ou liés entre eux (les « opérations »). Les campagnes impliqueront une gestion des lignes de ravitaillement, véritables nerfs de la guerre qui manquaient si cruellement aux alliés, ainsi qu'aux Allemands. Les missions individuelles posséderont des objectifs très variés, et leur ensemble arrivera à retracer le véritable conflit avec les forces en présence. L'aspect macro-management de Close Combat 4 sera décidément très attrayant et constituera une expérience unique dans le trip « je suis un leader et je sais gérer ». Plus que jamais, il deviendra possible de contrôler le devenir de nos armées en contrôlant les humains, afin d'éviter de se retrouver avec des infirmes pour former des escouades d'estropiés. Ainsi, la bonne santé physique mais aussi psychologique devra être surveillée ; et composer des groupes cohérents et combatifs après deux batailles ne sera pas une tâche vraiment aisée. Concernant la gestion du matériel, et plus particulièrement du ravitaillement, une préparation de quelques minutes sera l'une des conditions sine qua non pour préparer un assaut réussi. Bref, un aspect original et fort intéressant que l'on retrouvera peut-être dans les futurs jeux de stratégie temps réel. CC4 proposera aussi un éditeur de missions et de campagnes. En interdisant des zones de mouvement et en reliant les scénarios, on pourra alors influer sur ces dernières. Par contre, pour ce qu'on en a vu, Atomic Games (contrairement à ses promesses) n'a pas intégré un quelconque outil pour que nous puissions désigner nos propres terrains ou importer une image de fond. L'affaire est à suivre, mais a priori, c'est mal parti.

Bob Arctor



▲ Ecran de composition du groupe de batailles. C'est ici que nous allons former nos escouades avant de partir à l'assaut.

NOUVEAUX VENUS

Pour les nouvelles recrues, sachez que la série Close Combat propose au tout-venant de prendre la tête de groupes de combats pendant la Seconde Guerre mondiale. L'échelle proposée lors des escarmouches est opérationnelle et se déroule en temps réel dans des terrains de quelques kilomètres de côté. L'un des points forts de la série est certainement sa gestion du moral des troupes, qui fait jouer votre capacité de commandement contre l'envie du soldat de rentrer chez lui revoir sa femme, ses gosses et sa ville natale. Ainsi, si la plupart des ordres sont suivis au début du jeu, un baptême du feu un peu trop violent, ou encore la vue de camarades se faisant déchiqueter par un blast de grenade, ne les encouragera pas à avancer sous les balles de l'ennemi. Close Combat 4, à l'instar de ses illustres prédécesseurs, est un jeu violent qui déplaira certainement aux plus sensibles ou hypocrites d'entre nous.



▲ Les commandes d'embuscades ont vu leur efficacité et leur rapidité d'exécution considérablement accrues.

Preview

STRATÉGIE TEMPS RÉEL AVEC DES FOURMIS
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROÏDS
DÉVELOPPEUR MICROÏDS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 99





Les Fourmis



Ce sont plusieurs zones de chasse qui devront être gérées.



Certains ennemis ne permettront que d'amortir les dégâts.

C'est chouette l'automne. C'est incroyable comme on peut avoir l'impression que la nature est en éveil, pendant ces derniers mois de chaleur. C'est encore plus vrai, lorsqu'on observe la forte activité animale dans des forêts comme celle de Fontainebleau. Ici, un cerf en rut sur une biche, là, un scout crevé sous des feuilles mortes elles aussi. Que de poésie nimbée de cette lumière chaude et coupée par ces ombres nettes.

En attendant, ces petites randonnées dans les sous-bois de Fontainebleau ont donné l'occasion à Microïds de se pencher sur une fourmilière et de réaliser Les Fourmis, un jeu de stratégie temps réel qui reprend l'œuvre de Werber, l'écrivain du roman du même nom. Du même nom que le jeu Les Fourmis.

Pour revenir à ce qui nous préoccupe, les fourmis seront donc les protagonistes de ce jeu de stratégie temps réel (je sais, je me répète mais au moins, ça prouve qu'on est lu) et elles devront faire en sorte que leur fourmilière résiste à toutes les agressions qu'elle prendra en pleine poire... et Dieu sait que la vie d'une fourmi peut être courte. Ainsi, non seulement, il lui faudra affronter une kyrielle d'adversaires plus balèzes les uns que les autres, mais aussi assurer la bouffe des troupes, la fourniture des matériaux de construction et l'entretien de la fourmilière qui en aura grand besoin. Tout le jeu est en 3D. On peut zoomer et dézoomer à volonté. Et bien que la majeure partie du jeu se déroule en extérieur, en vue juste au-dessus du sol, un peu comme un humain regarde des fourmis, le joueur devra également gérer toute une partie dans la fourmilière elle-même. Ce beau petit monde évolue au cœur d'une guerre entre deux espèces de fourmis : les naines et les rousses. Évidemment, on devra aussi se taper d'autres organisations sociales d'insectes qui auront d'excellentes raisons d'en vouloir à la fourmilière et à ce qu'elle renferme : une reine. Ça promet, dans le sens où c'est une intelligence collective que le joueur aura à gérer le plus correctement possible, tout en respectant la loi de la territorialité qui régit la chaîne alimentaire et qui est propre à tout grand prédateur sauf, bien entendu, à l'homme. Quoique...

Pete Boule



Tout le jeu se déroulera à quelques centimètres du sol, pile poil au-dessus des herbes, des fleurs et des champignons.





Preview

MANAGEMENT D'ÉCURIES DE FORMULE 1
PC CD-ROM
ÉDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR HEDWARD GRABOWSKI COMMUNICATION LIMITED
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 99





Grand Prix World

C'est génial la Formule 1, ça brasse des millions de milliards de francs. Inutile d'essayer de convertir en pétragolmons, ça donnerait une trop grosse idée de l'infini. Tenez, en regardant un peu plus ce qu'il peut se passer derrière les paddocks, les bureaux des pétroliers, les portes des banquiers, et les lits des hôtels de Monaco, c'est fou le nombre d'apparences que peut prendre un championnat automobile.

En attendant que la saison de Formule 1, la nôtre, celle de notre monde réel, se termine, on pourra toujours s'entraîner à gérer une écurie grâce à Grand Prix World, un manager de Formule 1 de chez Hasbro Interactive. Et le tout en bénéficiant de l'ensemble des licences officielles possibles et imaginables. Enfin, on pourra se mettre à la tête de Prost Grand Prix, et prendre des décisions radicales, du genre « Raoul, t'es sympa, mais là, tu te casses »... Enfin, on pourra brasser des millions de dollars, pour construire des usines et des souffleries toutes plus inutiles les unes que les autres. Et c'est sans compter les joies du recrutement d'ingénieurs, à l'incompétence telle que ça en devient du j'm'en foutisme ! Enfin, on pourra s'essayer sur des pneumatiques à quarante briques l'unité. Enfin, on pourra s'occuper soi-même de la publicité de notre boîte, et créer une foule d'objets stupides comme des montres, des blousons, ou encore plus idiot, des téléphones portables. Tout ce qui constitue une écurie sera observable dans ses moindres détails. Enfin, on pourra regarder ses voitures tourner lors des qualifs, ainsi que les voitures des concurrents. Le jour de la course, ce sera comme dans les vraies : on sera installé peinard dans un fauteuil confortable pendant que les pilotes, eux, se péteront le leur, et lorsque les deux voitures iront dans le gravier, il n'y aura plus qu'à fermer boutique. On pourra même recevoir des e-mails des sponsors, journalistes, concurrents, et maîtresses ! Ça pourra nous permettre de considérer, avec exactitude, les longs moments de solitude d'Alain Prost, Jackie Stewart, Eddie Jordan, ou encore pire, Franck Williams. Bref, on pourra faire plein de trucs rudement intéressants si le jeu est à la hauteur. Rendez-vous au test.

Pete Boule

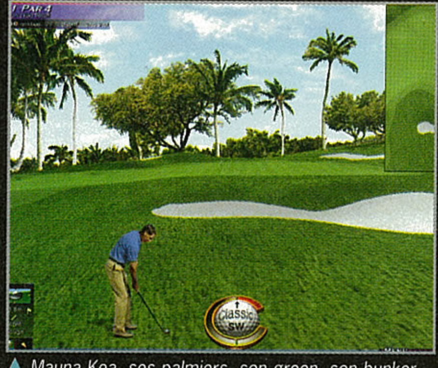
▲ L'interface s'annonce comme un modèle de précision : les performances seront suivies en temps réel.



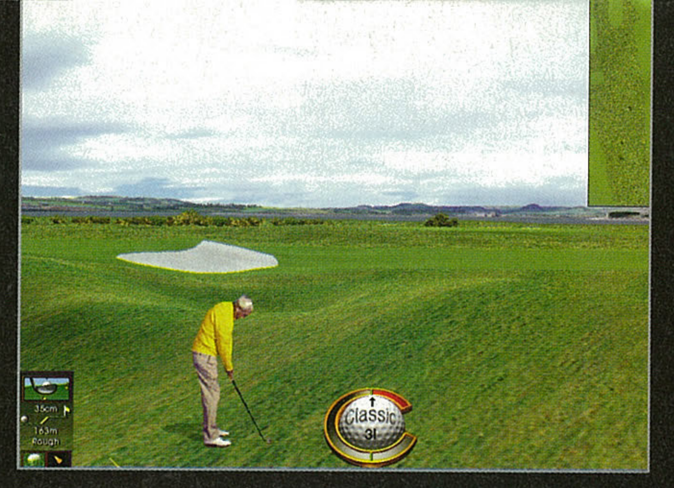


Preview

GOLF
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR
ACCESS SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE
NOVEMBRE 99



▲ Mauna Kea, ses palmiers, son green, son bunker.



Links LS 2000





▲ Peut-on imaginer un Links sans sa petite grille jaune sur le green ? Non, vraiment, non.

Vous avez sûrement suivi, pendant les vacances, la chevauchée fantastique de notre nouvelle star du golf, Jean Van de Velde, lors du British Open. Après avoir dominé la compétition jusqu'au dernier trou, il s'est effondré comme une bouse au XVIIIe et a perdu cette prestigieuse compétition d'un cheveu. Tout cela m'a bien fait rire et m'a donné envie de retourner au golf. Mais pas question de vrai golf, avec de vrais gens, de la vraie herbe et de vrais mouvements fatigants pour envoyer la balle (vraie aussi) à plus de 2 mètres. Non, à cet exercice de plein air je préfère le confort d'un Links LS. Et justement, la transition est un peu lourde mais on y arrive quand même... Links LS nous revient dans une nouvelle version ; comme tous les ans devrais-je dire, tellement Access Software se fait un point d'honneur à nous sortir un nouvel épisode de la série à chaque automne. Les parcours proposés pour cette version 2000 sont parmi les plus prestigieux du monde. Outre les trois 18 trous de Saint-Andrews et le parcours de Covered Bridge, le jeu nous emmène sur les fairways exotiques de Harpuna, et sur les greens de Mauna Kea avec ses décors d'île pour milliardaires. Pas d'innovations fracassantes au niveau du gameplay, on retrouve les différentes méthodes de swing de la version 1999 (Classic et PowerStroke pour les dieux de la précision à la souris), enrichies d'un swing « Easy » pour les débutants, qui pourront profiter des leçons que le programme est désormais capable de dispenser. Que dire d'autre, si ce n'est que les joueurs contrôlés par le PC seront paramétrables à souhait, que le jeu sera jouable via la MSN Gaming Zone et qu'on pourra affronter ses potes dans plus de 30 modes de jeu différents ? Rien, à part que les pizzas sont arrivées et que j'ai super-faim. Rendez-vous donc le mois prochain pour le test.

Ackboo



Le multi-fenêtrage, très pratique pour euh... ◀ ouvrir de multiples fenêtres.

Preview

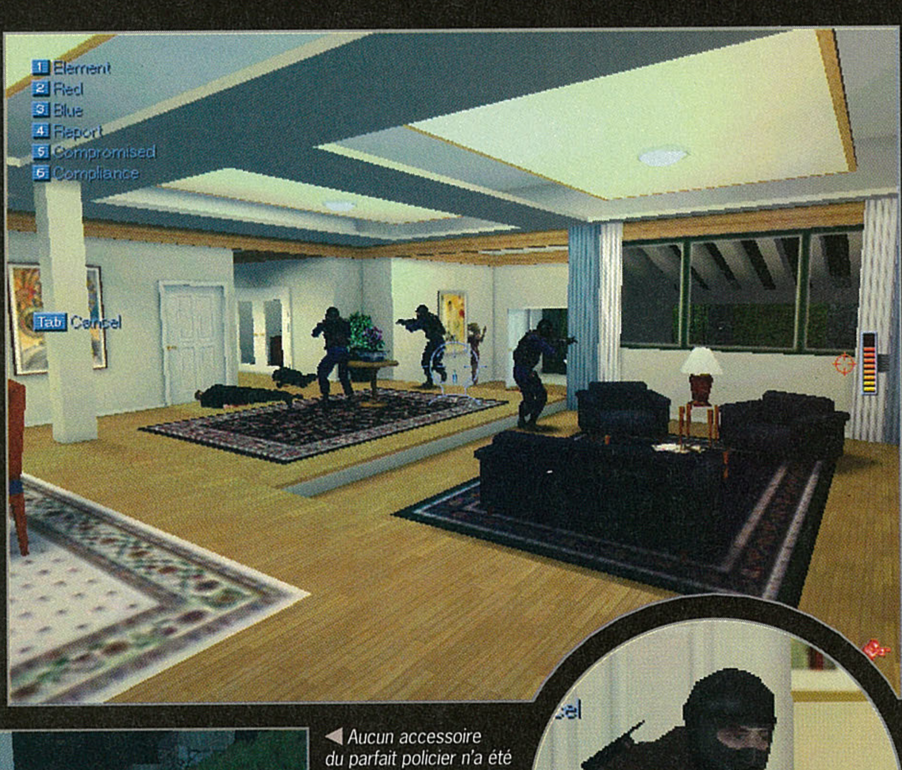
SIMULATION POLICIÈRE
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE
DÉCEMBRE 99





Le but n'est pas de tuer tous les agresseurs. N'oubliez pas que vous faites partie de la police. Du coup, vous avez l'obligation d'éviter les morts accidentelles.

Swat 3 : Close Quarters Battle



Los Angeles, 2005. Le vice, le stupre et la rapine veulent régner en maître dans cette ville tentaculaire. Terroristes, preneurs d'otages et snipers fous ne représentent que le dessus du panier de crabes qui s'agitent dans la mégapole de la côte Ouest. La police est surmenée et arrive à grand peine à maintenir l'ordre. Heureusement, le Swat, commando policier, est là pour préserver le calme et protéger les innocents. Ces hommes surentraînés et surarmés sont l'élite du corps de protection des civils américains et vous en faites partie. Les seize missions qui s'enchaîneront mettront en avant vos talents de flic de choc.

Tout ça n'est pas nouveau, le précécédent volet vous proposait déjà de faire face aux difficultés que connaissent les hommes du Swat. Le changement provient surtout du moteur 3D et de l'Intelligence Artificielle. Pour cette dernière, il faut encore faire confiance au communiqué de presse qui vante sa qualité. En effet, dans la version reçue, elle n'était pas encore implémentée. Par contre, le moteur, lui, était pratiquement au point. Malgré quelques défauts d'animation qui traînaient çà et là (mais pour une version alpha, c'est normal), il montrait déjà ses grandes capacités. Affichant un décor d'un réalisme affolant, il permettra à vos cinq hommes d'évoluer comme de véritables swats, dans des bâtiments modélisés au détail près. Le résultat est impressionnant. Il intégrera aussi un système de caméra, pour suivre les actions de vos hommes. Si les missions et l'I.A. se révèlent à la hauteur du moteur, Swat 3 risque d'être un sérieux concurrent pour Rogue Spear, malgré l'absence de mode réseau.

Kika

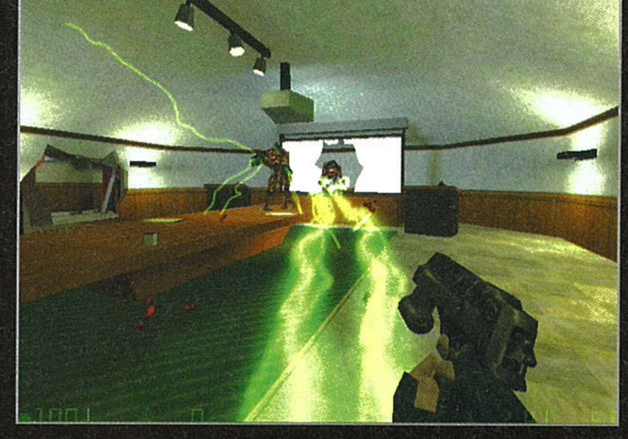
Aucun accessoire du parfait policier n'a été oublié : menottes, grenade éblouissante et matraques vont vite se révéler les éléments primordiaux de votre garde-robe.

Le plan de Los Angeles vous permettra de vous rendre sur les lieux de vos missions et à votre école d'entraînement. Bien que vous soyez un pro des forces armées, vous devrez garder des réflexes performants.



Preview

HALF-LIFE, CÔTÉ JARDIN
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR GEARBOX
SORTIE PRÉVUE
DÉCEMBRE 99





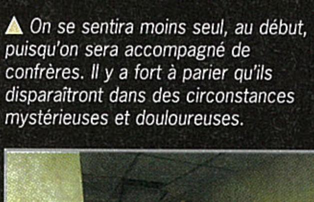
Half-Life : Opposing Force

C'est trop cool, un militaire. Ça fait toujours ce qu'on lui demande de faire... Tenez, dans Half-Life, les militaires en présence n'avaient-il pas reçu l'ordre ferme et clair de « réduire au silence » tout ce qui bougeait dans la base de Black Mesa ? Ventilateur compris ? J'aime bien cette expression : « réduire au silence », ça fait penser à une émission de Cousteau. En plus, d'un pays à l'autre, ça change : si on « réduit au silence », aux Etats-Unis ; en France, on « traite ». C'est très rigolo aussi cette expression, de traiter les gens, comme ça. On imagine Jean Reno arriver devant une porte d'appartement, cadavre à la main, en disant : « Victor, traiteur »...

Donc, d'ici le mois de décembre, on verra arriver parmi nous Half-Life : Opposing Force. Ce coup-ci, c'est Gearbox qui aura développé l'add-on. Dans la peau d'un Marine, Adrian Shepard, on va découvrir l'autre côté du complexe de Black Mesa. On tuera donc tout ce qui bouge : monstres, scientifiques et ventilateurs compris, sous les acclamations des gradés et sans que le Tribunal International de La Haye puisse faire quoi que ce soit. Évidemment, on aura droit à un autre aspect de l'intrigue qui a poussé Freeman à trahir son beau pays. Et il est question que l'on ait pas mal de nouveautés, du genre monstruosités physiques, comme de nouveaux E.T, ou monstruosités morales, comme le personnel des ressources humaines. La différence fondamentale avec le premier volet est que l'on sera, dès le début du jeu, armé jusqu'aux dents et entouré de surcroît d'une unité aussi expérimentée et aussi bien équipée que votre humble personne. Ça changera du petit scientifique lunetteux, qui passe son temps à se planquer dès que ça sent un peu trop le chaud. Ah ! Ah ! Ça va en faire du monde qui va crever de saturnisme (vous savez, quand on a beaucoup de plomb dans le sang...). Bon, les massacreurs en réseau ne seront pas en reste, puisqu'on nous promet déjà de nouvelles armes et de nouvelles cartes designées par les plus grands experts en la matière. Ça va faire une flopée de réducteurs au silence et une invasion de traiteurs.

Pete Boule





▲ *On se sentira moins seul, au début, puisqu'on sera accompagné de confrères. Il y a fort à parier qu'ils disparaîtront dans des circonstances mystérieuses et douloureuses.*



Preview

COURSE ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR
EMPIRE INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE
DÉCEMBRE 99





On devrait aussi retrouver les sensations des bornes d'arcade, grâce au support des périphériques à retour de force. ▶

Sega Rally



Les amateurs de caisses boueuses et d'arcade trépidante vont être aux anges : Sega Rally est de retour. Bon, ce n'est pas un scoop. Sega Rally 2 a déjà commencé son petit galop d'entraînement sur Dreamcast. N'empêche, on est bien loti sur PC, avec une version qui promet d'être plus réussie.

Sega Rally, c'est une institution. Il serait étonnant que vous n'ayez pas déjà mis la main au volant, au détour d'une salle d'arcade. Pourtant, Sega revient de loin. La première conversion de Sega Rally sur PC était un peu décevante : pas beaucoup de voitures et de circuits. Ils ont heureusement rectifié le tir, avec cette nouvelle mouture. Les options de jeu sont innombrables... euh, au nombre de 6, en fait. On trouvera donc un mode arcade (la spécialité de la maison) et un mode Time Attack, pour s'évertuer à battre le record du tour. Plus original, le mode Ten Year Championship permettra aux plus endurants des pilotes de disputer une compétition s'étalant sur dix ans, avec tout ce que cela comporte d'arrêts aux stands. On pourra réparer sa voiture, modifier le moteur,

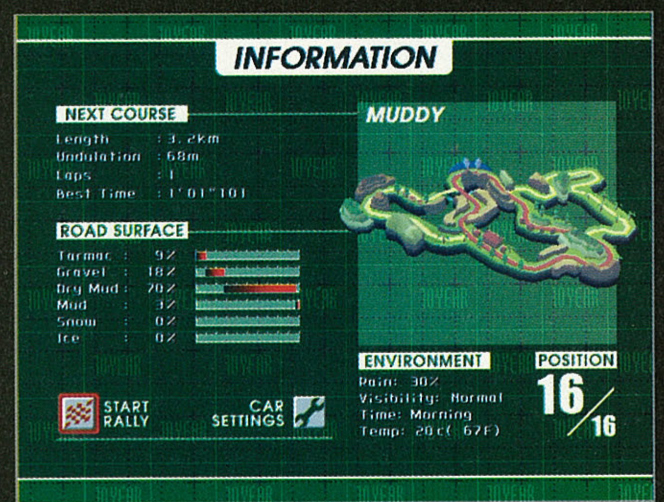
Adaptation pour PC qui surclasse la version console







▲ Comme d'hab', on pourra choisir, pour chaque caisse, une version boîte automatique ou manuelle.





◀ Sega a été un peu mesquin. Il n'y a, en effet, que deux vues caméra différentes : vue interne (pas de cockpit) et une vue poursuite.

2

▼ Chaque bolide a droit à son petit show-case avec commentaires d'un spécialiste.

LENGTH x WIDTH	3995 x 1835mm
WHEELBASE	2600mm
WEIGHT	960kg
ENGINE	INLINE-4 DOHC16V 1998cc
MAX POWER	275bhp/8700rpm
MAX TORQUE	25kg-m/6500rpm
DRIVE	FF 7-speed

PEUGEOT 306 MAXI

changer les pneus, etc. Et pour s'éclater à plusieurs, ça continue avec un mode 1 contre 1 sur une même machine en écran partagé et un mode multijoueur (4 pilotes en réseau).

Plus costaud que le premier Sega Rally

Fini la pénurie de circuits chez Sega ! Sega Rally 2 proposera 10 circuits aux grafs variés comme d'habitude : boue, désert, neige, bord de mer... On pourra conduire pas moins de 18 véhicules, fidèlement modélisés et taggés. Au rendez-vous : la Mitsubishi Lancer Evolution 6, la Maxi Megane WRC ou la Peugeot 205 Turbo 16. Chaque bolide possédera des performances propres et un comportement original. En plus, en fonction des circonstances de la course, l'apparence des voitures pourra changer : feux pour la conduite de nuit, anti-brouillards, radiateurs ou roues différentes.

Côté configuration, il semblerait que Sega Rally 2 ne réclame pas forcément une machine d'exception pour tourner honorablement. Pour jouer en 640 x 480, un P200, avec carte 3D, devrait faire l'affaire. Évidemment, si vous disposez d'une bête de course, vous pourrez monter la résolution en 800 x 600. Mais pas au-delà, malheureusement, le moteur 3D ayant été bridé pour la console, semble-t-il.

Quoi qu'il en soit, le résultat devrait être très sympathique. Sur cette version preview, on voit déjà plus loin que sur Dreamcast et la fluidité n'a jamais été mise en défaut alors que l'on pouvait relever quelques ralentissements sur console. Loin de moi l'idée de bavasser sur les mérites d'une console à 2 000 balles par rapport à un PC de parvenu, mais bon, les conversions de jeux d'arcade sur PC ne sont pas toujours des réussites. Ici, on ne peut que se réjouir de la qualité du codage. Bref, tout le monde n'est pas amateur de ce style de softs. Certains préfèrent des courses plus orientées simulation, comme le très attendu Rally 2000 d'Europress. C'est vrai, je préfère. Mais, pour les fous d'arcade, les maniaques du contre-braquage, les fondus de la glisse, voilà : le nouveau Sega Rally est attendu pour décembre.

lansolo

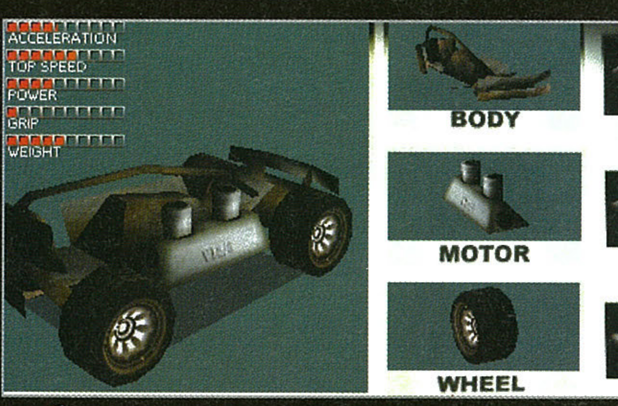
Preview

COURSE DE VOITURES
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROÏDS
DÉVELOPPEUR EMG
SORTIE PRÉVUE
DÉCEMBRE 99





Speed Demons





L'état des circuits fait penser à certaines routes en Roumanie. ▶

◀ On pourra taper dans du pingouin.

La vue cockpit sera d'autant plus fun, qu'elle reprendra l'ergonomie d'une grande caisse. ▼



À force de traîner dans les casses où s'empilent à perte de vue fantômes, squelettes, et autres zombis de voitures, il y en a toujours un ou deux qui ont l'idée d'exploiter ces amas de tôles froissées. Les locaux des développeurs d'EMG doivent se trouver juste à côté d'un terrain vague, au milieu d'un regroupement de casses de bagnoles. C'est la seule explication possible pour justifier la création de ce petit jeu rigolo comme tout que sera Speed Demons. Déjà, les circuits sur lesquels auront lieu les rencontres des véhicules m'ont fait penser à mon jardin. Enfin, à ce que je rêve qu'il devienne : une ruine. Pour les véhicules qui rouleront dessus, c'est encore plus cocasse. Ils reprendront plus ou moins les lignes et les silhouettes de carrosseries déjà existantes, avec plein de trucs qui dépasseront de partout, genre roues trop grosses, pot d'échappement aussi, et moteur encore plus. Ainsi, on retrouvera la Deux-chevaux, la Chevrolet, la Jeep, ou encore la Camaro, étranges véhicules dont la customisation du moteur permettra de se déplacer aux alentours de 250 km/h, vitesse à laquelle un Capt'ain Ta Race moyen se sent heureux (vous savez, le coup des moucherons sur les dents). Comme l'état du circuit est très proche de celui des routes de Roumanie après un tremblement de terre, il sera normal de voir son engin se propulser dans les airs une fois lancé à pleine vitesse. L'état global des véhicules se détériorera en fonction de la manière dont ils regagnent le sol, et la perte d'une, voire de plusieurs roues, aura des conséquences aussi marrantes que funestes pour le conducteur. Et il y aura de quoi détériorer le véhicule, puisqu'il sera possible de rentrer en collision avec une foule de bestioles : pingouin, vache, éléphant, ou encore fille en vacances, au bord de la plage. On aura donc le loisir de conduire six modèles de voitures différents, dans lesquels on pourra mettre une foule de moteurs plus différents les uns que les autres, sur une bonne dizaine de circuits déglingués, propulsant ces petits bolides dans des paraboles, à l'arrivée sur le sol fracassante. On nous promet aussi une option multijoueur, à deux, via l'écran splitté, ou jusqu'à six participants en réseau.

Pete Boule

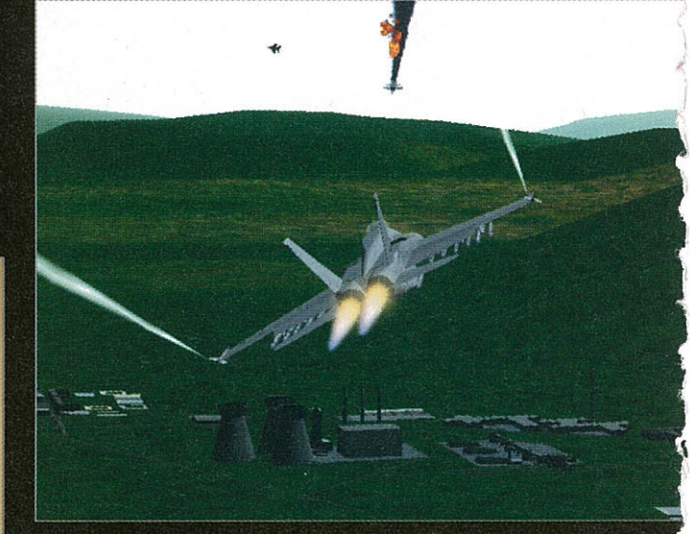
Preview

SIMULATION
PC CD ROM
ÉDITEUR TITUS
DÉV. DIGITAL INTEGRATION
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE



▲ Le vent du large, c'est bon pour les bronches et les mouettes, c'est on ne peut plus établi.

F-18 Super Hornet









▲ Il est établi que vous vous êtes posé sur le ventre.

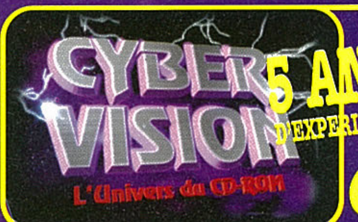


▲ Les appontages et décollages seront peaufinés, c'est très établi.



Mine de rien, Digital Integration, ça commence à faire un bail qu'ils traînent leurs guêtres dans les couloirs des manufacturiers aéronautiques. Pour mémoire, rappelons que Apache Longbow, Hind et F-16 Fighting Falcon ont été programmés par ceux qui ont créé le soft qui nous occupe aujourd'hui. C'est donc au tour du F-18 de se la jouer renard malin (tâche grandement facilitée depuis que Titus a récupéré le studio... hum...), tout au long des deux campagnes se déroulant dans l'océan Indien et la mer de Barents. Cela vous fera ainsi une quarantaine de missions à remplir, aussi bien de jour que de nuit. À première vue, un bel effort semble avoir été fourni pour offrir des décollages et des appontages réalistes sur le porte-avions. Il vous faudra respecter une procédure précise et suivre les indications du personnel du pont. Il sera même possible d'en tuer un ou deux au passage, en les brûlant avec les réacteurs ou en leur roulant dessus par exemple. Cool. Pour le reste de la réalisation, cela semble être assez classique. Les missions seront par contre d'une rare originalité, comme par exemple celle où vous devrez garer votre F-18 sur le parking d'un centre commercial, afin d'acheter du saucisson sec et de la lessive pour votre femme. Entre deux courses, vous passerez le reste du temps à détruire plein de trucs volants, flottants, roulants, voire chantants (Karen Cheryl et Larusso, entres autres). Le tout est bien sûr accéléré 3D à mort et se jouera en réseau jusqu'à 24.

Fishbone



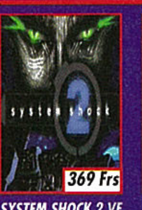
5 ANS D'EXPERIENCE

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

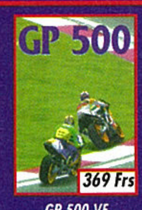
RETROUVEZ TOUS NOS PRODUITS SUR LE 3617 BDM*CYBERVISION
5.57 F/MN

NOUVEAUTÉS


349 Frs
AGE OF EMPIRES 2 VF


369 Frs
SYSTEM SHOCK 2 VF


399 Frs
DELTA FORCE 2 VO


369 Frs
GP 500 VF


369 Frs
GABRIEL KNIGHT 3 VF


369 Frs
HOMEWORLD VF


369 Frs
JAGGED ALLIANCE 2 VF


369 Frs
SHADOW COMPANY VF

369 Frs
REVENANT VF

AUTRES NOUVEAUTÉS :
- Nocturne VO 399 F VF 369 F
- Atlantis 2 VF 369 F
- Age of Wonders VO 399 F VF 369 F

AUTRES JEUX : NOUS CONSULTER !

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

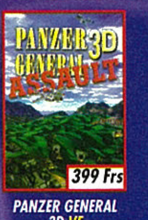
37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

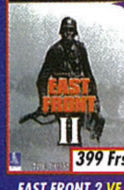
WARGAMES



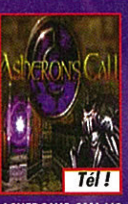
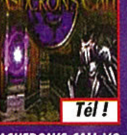
399 Frs
NAPOLEON 1813 VF


399 Frs
PANZER GENERAL 3D VF


249 Frs
WEST FRONT SEA LION VO


399 Frs
EAST FRONT 2 VF

JEUX ONLINE



Tél !
ASHERON'S CALL VO


499 Frs
EVERQUEST VO


299 Frs
ULTIMA ONLINE SECOND AGE VF


399 Frs
QUAKE 3 VO

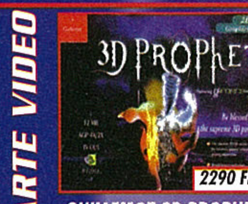
JOYSTICKS

399 Frs
SAÏTEK CYBORG 3D STICK

299 Frs
GRAVIS GAME PAD PRO USB

POUR L'ACHAT D'UN JOYSTICK, LE JEU TUNNEL B1 OFFERT !

CARTE VIDEO


2290 Frs
GUILLEMOT 3D PROPHET (GEFORCE 256)

ADD-ON

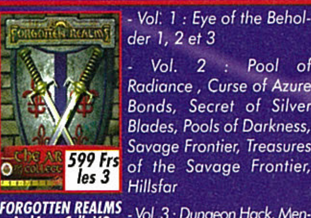

199 Frs
ARMAGEDDON'S BLADE (POUR HEROES 3) VF


249 Frs
OPPOSITE FORCE (POUR HALF-LIFE) VO

JEUX DE ROLE


599 Frs les 3
FORGOTTEN REALMS Archives Coll. VO
Stock limite : 349 Frs chacun

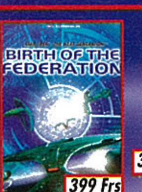
- Vol. 1 : Eye of the Beholder 1, 2 et 3
- Vol. 2 : Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Secret of Silver Blades, Pools of Darkness, Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Hillsfar
- Vol. 3 : Dungeon Hack, Menzoberranzon, Blood & Magic


299 Frs
MAGIC DUELS OF THE PLANESWALKERS VO

STAR TREK


399 Frs
STARFLEET COMMAND VO (VF : 369 Frs)


399 Frs
BIRTH OF FEDERATION VO


399 Frs / 299 Frs
COFFRET EMISSARY GIFT SET VO

- NEXT GENERATION Interactive Technical Manual ;
- DEEP SPACE 9 Harbinger ;
- Conversational KLINGON (CD Audio) ;
- DEEP SPACE 9 - Episode Pilote (VHS NTSC)

AUTRES JEUX PC :

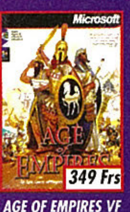
Heroes of Might & Magic 3 VF .....349 Frs	Prince of Persia 3D VF .....349 Frs	Duels of the Planeswalkers VO...299 Frs	Darkstone VF .....349 Frs
Sega Rally 2 VO .....399 Frs	Total Annihilation Kingdoms VF..369 Frs	Fly! VF .....369 Frs	Driver VF .....349 Frs
Soul Reaver VF .....369 Frs	Rogue Spear VF .....369 Frs	Slave Zero VF .....369 Frs	Might & Magic 7 VF .....369 Frs
Civilization 2 Test of Time VF.....299 Frs	Tiberian Sun VF .....349 Frs	Rally 2000 VF .....369 Frs	Alien vs Predator VF .....349 Frs
Baldur's Gate DVD VF .....349 Frs	Pavillon Noir VF .....349 Frs	Indiana Jones VF .....369 Frs	Kingpin VF .....349 Frs
	Half Life + Team Fortress .....349 Frs	The Wizardry Archives VO .....299 Frs	Shadow Man VF .....299 Frs



VENTE PAR CORRESPONDANCE
48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB au
01 43 14 04 49

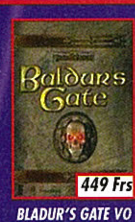


MAC


349 Frs
AGE OF EMPIRES VF


429 Frs
HALF LIFE VO


399 Frs
QUAKE 3 VO


449 Frs
BLADUR'S GATE VO

AUTRES TITRES MAC :
- Alien vs Predator VO...429 Frs
- Alpha Centaury VO...399 Frs
- Total Annihilation VO.....399 Frs
- Tomb Raider 3 VO .....399 Frs
- Rainbow 6 VO.....399 Frs
- Interstate '76 VO .....399 Frs
- Fly! VF.....399 Frs

AUTRES TITRES MAC : TÉL !!





"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

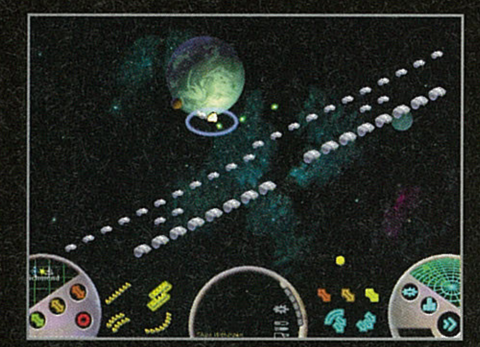
BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

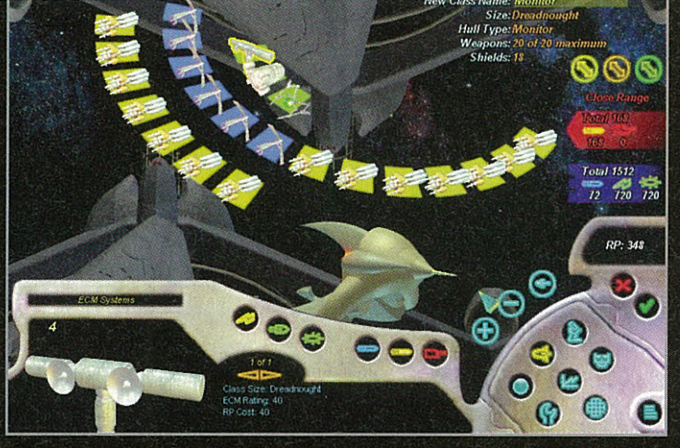
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....
Règlement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
N° ___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :

PRODUIT(S)	PRIX
☒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : ❒ Prisoner of Ice OU ❒ Descent 2	CADEAU !
JOYSTICK TOTAL	

Preview

GESTIONNAIRE COSMIQUE
PC CD-ROM
ÉDITEUR SSI
DÉVELOPPEUR SSG
SORTIE PRÉVUE
NOVEMBRE 99





Reach for the Stars

Rien qu'en levant la tête vers les cieux étoilés, c'est dingue ce que l'être humain est capable d'imaginer à la seconde. Certains auront des illuminations et fonderont une religion à la renommée internationale, d'autres réussiront à démontrer que la Terre tourne autour du Soleil, alors que tout le monde sait que c'est l'inverse et qu'elle est plate (et posée sur des tortues), tandis que les derniers rêveront de mondes et de démons merveilleux. Chez SSI, ils ont préféré faire un jeu de gestion/stratégie, comme ils savent nous en servir depuis déjà un moment avec « Stellar Crusade ». Donc, on devra gouverner. Donc, on devra affronter un « je ne sais quel empire », et il faudra donc savoir rentrer dans ses frais, parce qu'après tout, l'argent, c'est le nerf de la guerre. Plein de scénarios différents sont prévus. Ainsi, chacun d'entre eux représentant une campagne à lui tout seul pourra évoluer dans le jeu d'une manière différente à chaque fois. Faudra se mettre dans la peau d'un dirigeant d'une civilisation quelconque, se taper des conseils d'administration à la pelle, déléguer du personnel pour engager des recherches sur des gadgets plus mortels les uns que les autres, créer des vaisseaux spatiaux en quantité illimitée, ou encore coloniser des planètes bien comme il faut, c'est-à-dire en « esclavagisant » sauvagement la population locale. On nous promet des batailles rangées entre flotilles de croiseurs stellaires et autres paquebots spatiaux sévèrement burnés, le tout joliment rangé en rangs d'oignon. Voilà. Tout est dit.

Pete Boule

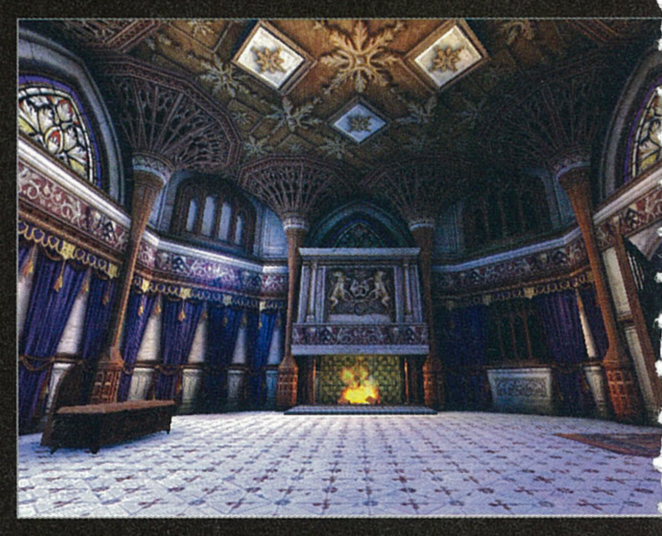
Recherches technologiques, développement de nouveaux vaisseaux, prends mes croiseurs dans ta gueule... l'ordinaire, quoi.

Preview

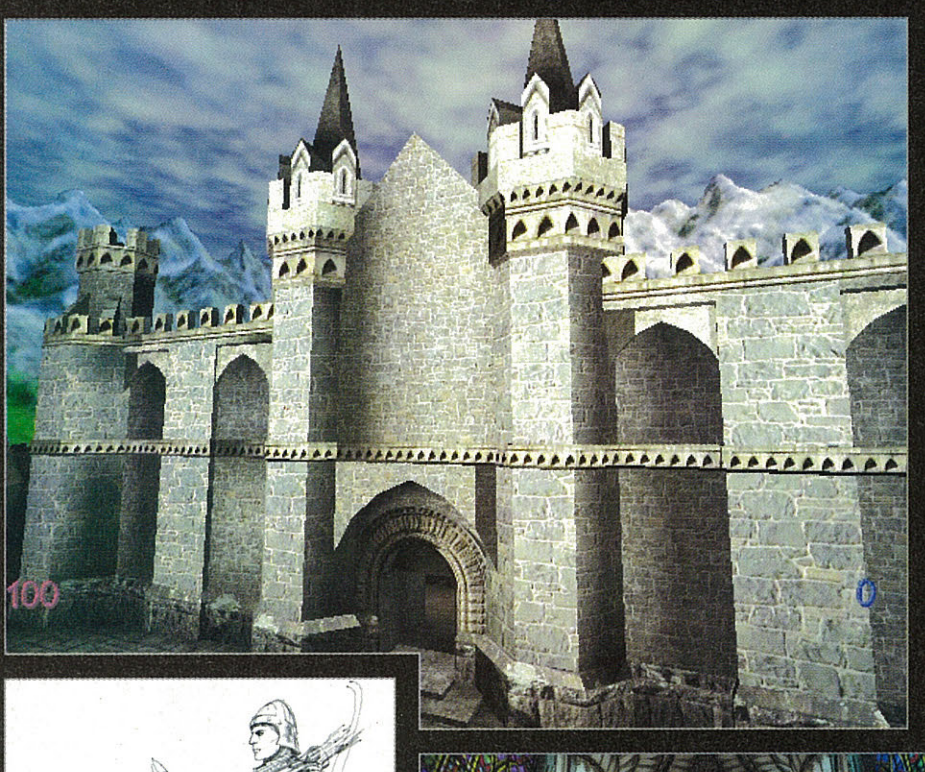
QUAKE-LIKE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR
LEGEND ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE
NOVEMBRE 99



▲ Tel un petit Don Quichotte, vous devrez affronter des moulins très très méchants. Ou des monstres dans des moulins plutôt.

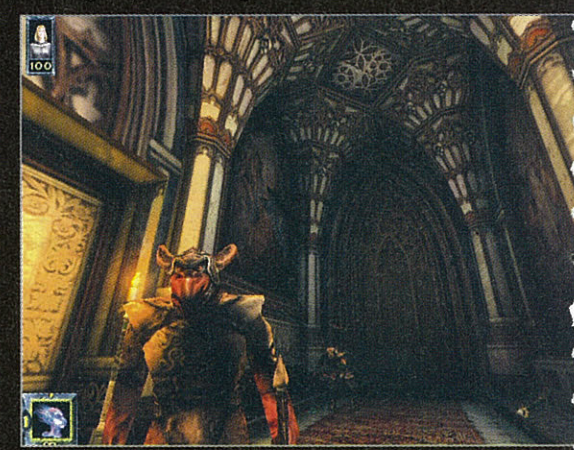


La Roue du



Dans la grande guerre des moteurs 3D, celui d'Unreal est en train de se tailler la part du lion. Nouveau rallié au moteur d'Epic, Legend Entertainment nous concocte un Quake-like. Un Hexen-like, devrais-je dire, le style du jeu étant résolument médiéval-fantastique. C'est donc reparti pour un shoot à la première personne, avec son cortège de streums à annihiler, de leviers à baisser et de corridors hostiles à arpenter. Mais là où les jeux de ce type proposent un scénario qui ferait passer un script d'AB Production pour un monument de complexité, La Roue du Temps se fend d'un vrai background, celui imaginé dans sa série de bouquins par Robert Jordan. Outre-Atlantique, les gros tomes du père Jordan ont connu et connaissent toujours un franc succès ; La Roue du Temps est un peu le pendant heroic-fantasy de Dune. En France, la série est restée relativement confidentielle. On peut donc se demander ce qui pourra nous retenir devant notre écran, sachant que l'univers auquel le jeu fait référence nous est pratiquement inconnu. La Roue du Temps reprend les ingrédients classiques d'un bon Quake-like. Les armes, en fait des sorts magiques, seront nombreuses et variées, assorties d'effets graphiques parfois impressionnants. L'héroïne - car c'est une jeune femme qu'on incarne - pourra par exemple foudroyer les ennemis, les congeler, puis les dégeler à coups de boules de









Temps



▲ *Un petit intérieur coquet, une petite cheminée : qu'il est bon d'être une héroïne de jeu vidéo !*

feu avant d'aspirer leur âme, comme ça, juste pour rire. Le principe du jeu reste archi-classique : il faudra en général activer quelques leviers ou trouver une clé pour finir un niveau, mais certains passages nécessiteront une utilisation particulière des sorts magiques à votre disposition. Qu'une porte blindée entrave votre progression et hop, en combinant un sort de téléportation avec un autre, on se retrouvera de l'autre côté de l'obstacle en un claquement de doigts.

Mais plus que ces éléments de gameplay déjà vus et revus, le principal attrait de La Roue du Temps est certainement sa beauté. En récupérant le moteur d'Unreal, les développeurs ont économisé un temps précieux mis à profit pour créer des niveaux originaux. Et là, d'après la version bêta sur laquelle je m'appuie pour rédiger cette preview, on peut dire qu'ils ont plutôt réussi leur coup. La Roue du Temps sera le plus beau Quake-like du moment, j'en mettrais la main d'Arctor à couper. Les plafonds surtout. Ouais, les plafonds, ils vont cartonner. Clés de voûtes, vitraux, frises en marbre, le tout servi par des effets de lighting coloré ou du lens flare à pleurer sa mère, on en prendra plein les yeux. Si vous ne passez pas votre temps à regarder les plafonds lorsque vous jouez à des Quake-like, vous avez tort, c'est à la qualité des plafonds qu'on voit le talent d'un designer de levels. Je me souviens en particulier de ceux de Quake 1, des modèles du genre, avec des poutres entrecroisées. Ceux de La Roue du Temps sont plutôt dans le style romain, parfois gothique, avec de grands dômes lumineux et euh, je viens de me rendre compte que j'ai fait tout un paragraphe sur les plafonds de ce jeu, il est donc temps que je m'arrête.

La Roue du Temps ne révolutionnera sûrement pas le genre. On devrait se retrouver face à un jeu bien bourrin (quoique certains modes multijoueur pourraeint faire date), avec sa tonne d'armes et de monstres à buter. Mais comme Unreal en son temps, La Roue du Temps attirera sûrement un nouveau public vers ce genre de jeu, tant la chose s'annonce plaisante graphiquement.

Ackboo





◄ *Ce troll est très susceptible. À la moindre petite boule de feu dans la tronche, il se met à grogner.*



Vous n'avez pas payé votre facture EDF, vous devez donc mourir. ►

GESTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR BULLFROG
SORTIE PRÉVUE
NOVEMBRE 99



◄ Le dinosaure farceur en vue interne, ça doit tuer.

Le bateau pirate, une vraie usine à vomi. ▼



Theme Park World

Souvenez-vous : tous ces mioches gueulards et mal élevés qui venaient saloper votre beau parc d'attractions tout neuf. Et que je te vomissais en descendant des manèges, et que je te faisais pipi à côté des toilettes, et que je t'essuyais les mains pleines de barbapapa sur les costumes des clowns. Heureusement, ce temps-là est bien révolu, puisque ça fait maintenant plusieurs années que Theme Park est sorti. Euh... désolé, on m'informe en régie que le cauchemar va bientôt recommencer, puisque Bullfrog met actuellement les bouchées doubles pour terminer Theme Park World. Vous aurez facilement deviné qu'il s'agit de la suite du précédent, le jeu d'avant dont je viens de parler plus haut. Au chapitre des nouveautés, on citera par ordre d'importance l'arrivée de madame 3D. Tous les





▲ Oui, le jeu, c'est ça. Admirez les montagnes russes...

manèges, ainsi que les nains malfaisants qui les peuplent (vos clients), sont entièrement modélisés. Vous pourrez ainsi observer les petits monstres sous toutes leurs coutures, et même passer en vue subjective en prenant la place de l'un d'entre eux. Évidemment, dans ce mode, vous pourrez réellement utiliser les manèges et vous éclater comme un malade. Autre grosse innovation, la possibilité de construire des montagnes russes de folie, avec des loopings et des pentes de dégénérés. Quatre thèmes différents seront disponibles, comme le monde d'Halloween, le Royaume perdu, la Conquête spatiale et le Monde merveilleux. Un gameservice sera par la même occasion mis en place, vous permettant de télécharger de nouvelles attractions, visiter le parc, ou bien discuter à la sauce ICQ avec d'autres joueurs. Bref, si le fond du gameplay ne semble pas avoir tellement changé, son lifting, digne des grands chantiers présidentiels, devrait suffire à réveiller la flamme des joueurs.

Fishbone

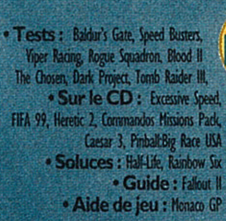
UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



• Tests : Monaco Grand Prix Simul 2, F-22 Total Air War, Grim Fandango, V2000, Red Jack, Caesar III, ODT...
• Sur le CD : Shogo, Viper Racing, Army Men, F-16, Spearhead, GP Legends, NFS 3, 1602, Monaco GP...
• Soluces : Chine, Guide Commandos

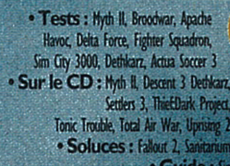


• Tests : Half-Life, Rainbow Six, Heretic II, Fallout II, L'Odyssée d'Abe, Shogo, FIFA 99, Wargasm, SIN, Populous, King Quest
• Sur le CD : Heavy Gear 2, Mankind, Microsoft Pinball, Top Gun, Night Long, Grand Touring Car, Mad Trax, MIG 29, Age of Empires, NHL 99, Populous 3, Arcane, Abe Exodus, Swat 2, Blood 2
• Soluces : O.D.T., Grim Fandango
• Guide : Special Ops



• Tests : Baldur's Gate, Speed Busters, Viper Racing, Rogue Squadron, Blood II The Chosen, Dark Project, Tomb Raider III,
• Sur le CD : Excessive Speed, FIFA 99, Heretic 2, Commandos Missions Pack, Caesar 3, Pinball:Big Race USA
• Soluces : Half-Life, Rainbow Six
• Guide : Fallout II
• Aide de jeu : Monaco GP





• Tests : Myth II, Broodwar, Apache Havoc, Delta Force, Fighter Squadron, Sim City 3000, Dethkarz, Actua Soccer 3
• Sur le CD : Myth II, Descent 3 Dethkarz, Settlers 3, Thief:Dark Project, Tonic Trouble, Total Air War, Uprising 2
• Soluces : Fallout 2, Sanitarium
• Guide : Sin



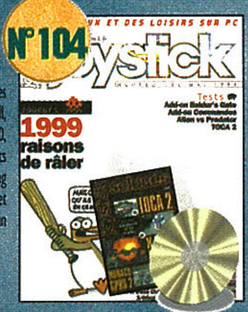


• Tests : Falcon 4.0, Resident Evil 2, F-16 Aggressor, Top Gun, Eagle Watch, FS Concorde SST, Rollcage, Close Combat III
• Sur le CD : Superbike, Toca 2, Links 99, Roller Coaster, Sid Meier's Alpha Centauri, NBA Live 99, Close Combat 3
• Guide : Railroad Tycoon 2
• Aides de jeu : Baldur's Gate, Monaco GPRS 2



• Tests : X-Wing Alliance, Silver, Civilization Call to Power, Jack Nicklaus, Corsairs, Tank Blaster, Billard Club House, Warzone 2100...
• Sur le CD : World War II Fighters, Half-Life, Rollcage, Gruntz, Worms 2 Armageddon, Lander, Levewire, Machines, Imperialism 2...
• Guide : Myth II
• Aides de jeu : Starcraft Broodwar, Monaco GPRS 2

• Tests : TOCA 2, Baldur's Data, Commandos, Alien vs Predator, Official F1 Racing, Lands of Lore 3, Gruntz, Army Men II, Machines
• Sur le CD : Mechwarrior III, Apache Havoc, Resident Evil 2, Warzone 2100, Wild Metal Country, X-Wing Alliance, Tanktics
• Aides de jeu : TOCA 2, X-Wing Alliance, Monaco Grand Prix : Monaco et Saint-Marin

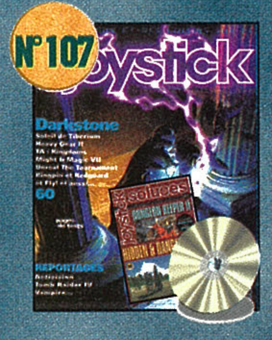




• Tests : Heroes III, Midtown Madness, Civilization II Multiplayer, Jane's Fleet Command, Requiem, Discworld Noir
• Sur le CD : Tomb Raider 2 Gold, Alien vs Predator, Expendable, Corsairs, Helicopter, Tribes, Requiem
• Soluce : Commandos, le sens du devoir
• Aides de jeu : Monaco Grand Prix : France, Espagne, Canada



Tests : Outcast, Dungeon Keeper 2, Jane's Fleet Command, Mechwarrior III, Railroad Tycoon 2, Star Wars, Hidden & Dangerous
Sur le CD : Outcast, Rushn't Shoot, F22 Lightning 3, Shadow Company, Alien vs Predator, Marine, Alien vs Predator, Predator
Guide : Heroes of Might & Magic III
Soluces : L'Amerzone, Commandos, le sens du devoir (2e partie)
Aides de jeu : Monaco Grand Prix : Grande-Bretagne, Autriche, Allemagne, Hongrie, Belgique



Tests : Darkstone, Command & Conquer, Heavy Gear II, Total Annihilation Kingdoms, Might & Magic VII Pour le sang et l'honneur
Sur le CD : Darkstone, Rally 2000 Champion Ship, Shadow Man, Pandora's Box, System Shock 2, Fighting Steel
Soluces : Hidden & Dangerous, Dungeon Keeper 2 (1re partie)
Aides de jeu : Monaco Grand Prix : Luxembourg, Italie

Commandez les reliures Joystick

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
94	95	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102
103	104	105	106	107								

A 38 F le numéro (frais de port gratuit).
soit un total de .... F

• Je commande les hors-série (frais de port gratuit)
HS 12 Spécial solutions
(Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F
HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F
HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2)
et 16 démos jouables
À 49 F le numéro, soit un total de .... F
HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro, soit un total de .... F
HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité
soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE
À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... F

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....
....

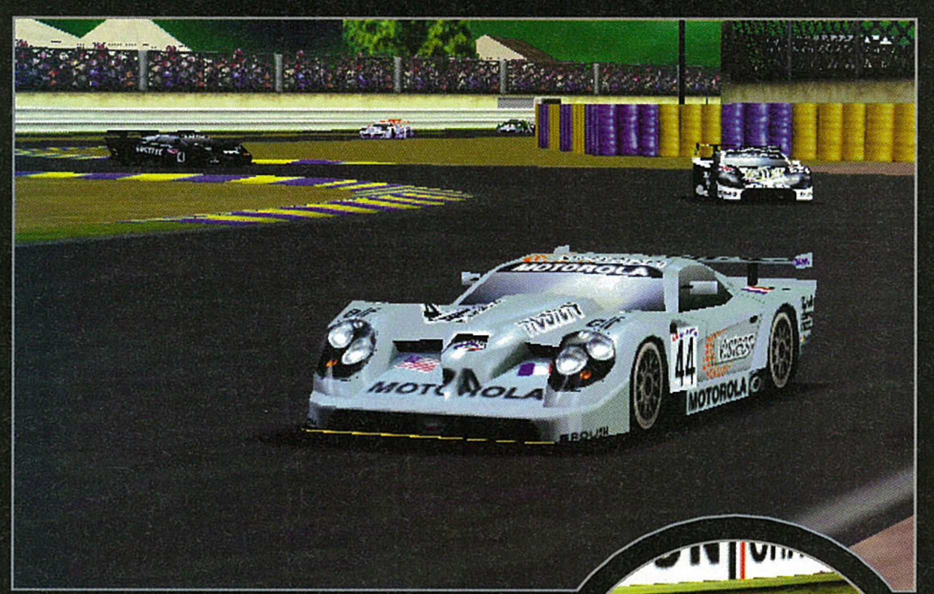
ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Preview

SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR EUTECHNYX
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 99

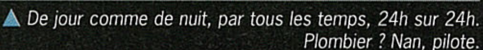


Les 24 Heures du Mans



Une chose est sûre, en voilà un qui revient de loin. Bien plus loin que les 200 km qui séparent Le Mans de Le Paris, si vous voulez mon avis. Ce que nous avions pu voir du jeu à l'époque (il y a dix-douze mois environ), n'était pas « proche » de la catastrophe, mais « la » catastrophe elle-même. Infogrames, bien conscient de la grande valeur de son soft (et de sa licence), a décidé de prendre le tatou par la carapace et a effectué le grand ménage de printemps parmi les programmeurs. Ok, ce n'est peut-être pas très social, mais en attendant, « Les 24 Heures du Mans » ont retrouvé une seconde jeunesse avant même d'avoir vieilli. Mais bon, bref. Comme son nom l'indique, Le Mans vous offrira la possibilité de tourner 24 heures sur le circuit... du Mans. Oui, c'est logique, mais on n'est jamais trop prudent, et comme ça, les choses sont bien claires pour tout le monde. Cinq autres circuits seront toutefois proposés (je ne connais pas les noms de villes qui les accueillent, sinon vous pensez bien que je vous les aurais collés sans hésitation), car il faudra passer par un mode Carrière pour accéder aux voitures les plus puissantes. La météo sera gérée, de même que quelques dégâts en cas de chocs (bien légers même, bicoze licence officielle). Sachez pour terminer que le jeu est clairement orienté grand public, c'est pourquoi il ne faudra pas vous attendre à une simulation pointue. On en reparle le mois prochain, comme ça se dit couramment à la fin d'une preview (tiens, ça aussi on le dit souvent). (Faut que j'arrête avec les parenthèses.) (C'est lourd à force.) Voilà (hop).

Fishbone



De jour comme de nuit, par tous les temps, 24h sur 24h. Plombier ? Nan, pilote.





Ah ça, quand on est plombier et qu'on veut jouer les pilotes...

Preview

ARCHÉOLOGIE MODERNE
PC-CD ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR CORE DESIGN
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 99





Tomb Raider IV

▲ Les puzzles changeront radicalement d'ergonomie. On s'attend à une chute spectaculaire du nombre d'interrupteurs.

Comment faire « 16 ans » lorsqu'on a une natte à 30 ans : on fout une paire de couettes !

Bon, si on dit que Lara Croft s'amène pour le quatrième volet de ses aventures, et ce, juste avant Noël, en soi, ce n'est pas une surprise. On savait que ça arriverait. C'était inévitable. C'est un peu comme l'an 2000, c'est incontournable. J'en vois qui ont des frissons dans le dos, et d'autres qui rigolent en serrant les dents. Restez calmes, on nous promet un Tomb Raider IV avec une I.A., un scénar et une ambiance, alors y a pas de quoi céder à la panique.

Bonne résolution

Lara se rhabille un grand coup... Ça ne veut pas dire qu'elle a encore toute une panoplie de vêtements à la con destinée à assourdir le joueur prépubère, mais le fait est qu'elle a subi quelques transformations. Globalement, elle sera mieux dessinée et donc mieux foutue. Les seins ne ressemblent plus à des pots de yaourt vides retournés, les fesses sont rebondies, et le reste des jambes s'exprime dans des mouvements alertes et bien dosés, sans compter la panoplie de nouveaux mouvements que Lara est capable d'exécuter. Pour continuer avec ce genre de bonnes nouvelles, les décors ont été retravaillés, les objets rencontrés sont, pour la grande majorité d'entre eux, destructibles et modélisés en 3D. L'éclairage ne sera pas en reste, on a déjà pu voir ce qu'il donnait, rien qu'à ce stade du développement. Force est de constater que l'éclairage dynamique des pièces et couloirs, ainsi que l'usage des reflets, semblent réussis, même s'ils ne sont pas encore définitifs. Question ambiance, les décors seront donc assez soignés.



▲ L'I.A. des ennemis leur permettra de lancer des attaques en gros fourbes.

Greffe de cerveau

Il y aura une histoire ! Si, si ! Et ça a l'air assez alambiqué. Premier scoop : toute la première partie du jeu permettra de jouer Lara à 16 ans, en pleine exploration de l'Égypte, avec son mentor et prof d'Histoire de l'art par la même occasion. Ça risque d'être assez marrant de jouer une adolescente boutonneuse à la poitrine de limande, même juste pour l'intro. On nous promet donc un scénario riche, lié à des événements de la jeunesse de Lara. Contrairement à tout ce qui s'est passé dans les aventures précédentes, on ne visitera qu'un seul pays dans ce dernier épisode. Ainsi, toute l'aventure sera conçue d'une manière plus « verticale », mettant le joueur un peu plus sous pression. Question pression justement : l'I.A. des ennemis aura été revue et corrigée à la hausse. Par exemple, louper son tir sur un Barnabé quelconque le fera fuir pour mieux se planquer, et changer d'arme ne sera plus le privilège exclusif de Lara.

La caméra tourne toujours autour de Lara pour découvrir les alentours

Nouveauté

On pourra aussi tirer dans les vases, et casser du décor. Cette fois-ci, on pourra même tourner autour des objets : ils auront une ombre, et la lumière ambiante se reflétera sur leur surface.



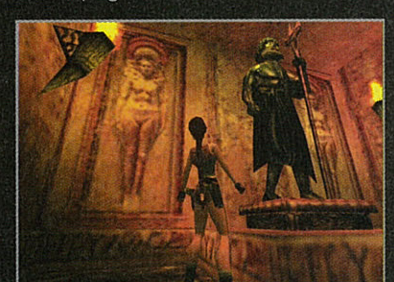


Histoire de l'art

Les lieux où se dérouleront les différentes phases de jeu auront le mérite d'être un tant soit peu originaux. Les temples égyptiens, plus ou moins visités par la sauterelle de Londres, sont fortement inspirés de plans déjà existants dans le plus petit des guides touristiques. Pour donner une idée, on verra, par exemple, un aménagement de rampe sur des escaliers antiques, placés là par un office du tourisme égyptien au goût douteux, et à l'usage strictement réservé aux vieux touristes. Mais vraiment vieux. Ce souci du détail fort apprécié nous permettra de faire d'agréables petits tours entre les pattes du Sphinx, au pied de la pyramide de Kheops, de regarder les nombreuses fresques de Karnak, etc. Sur ce coup-là, Core aura au moins pris une sérieuse avance sur les logiciels « ludo-éducatifs » des musées de France.



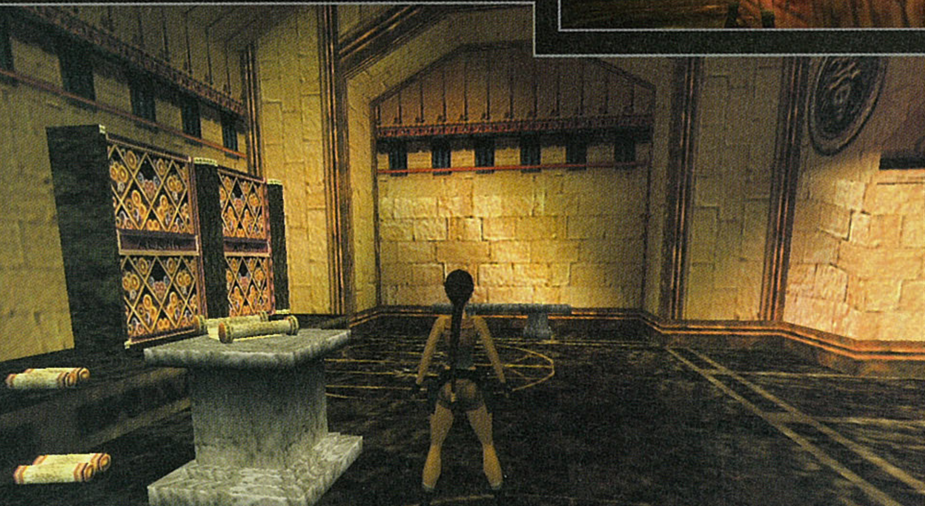
Une visite express du Caire en side-car sera au programme.



En attendant Lara

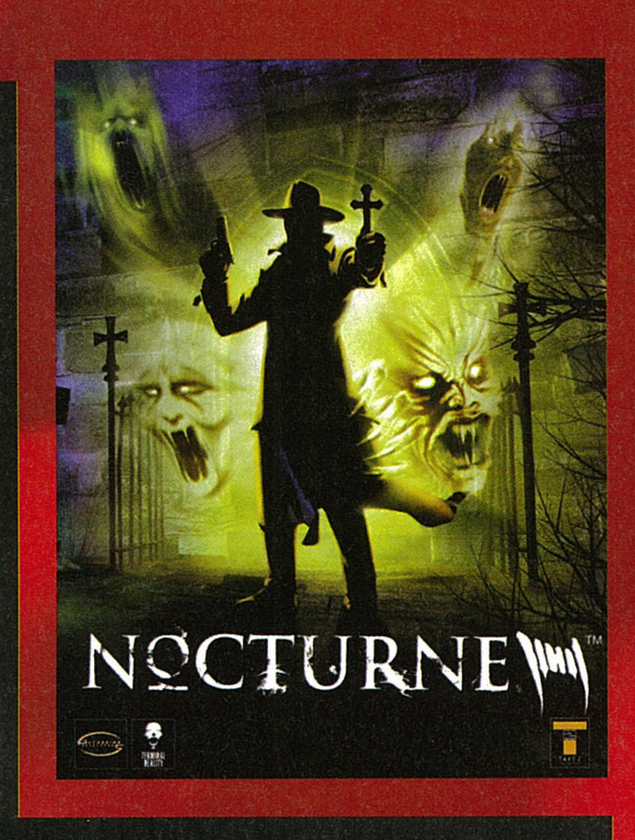
Loin de moi l'idée de détruire Tomb Raider IV avant qu'il ne sorte. J'aime pas les phénomènes de mode. Cependant, loin de moi l'idée de l'encenser. Il reste trop de données inconnues pour se prononcer, comme la richesse du scénario en lui-même, la gestion des déplacements entre chaque zone de jeu, ou encore l'interactivité avec tous les protagonistes du jeu. Certes, sur le papier, ça a l'air prometteur, on nous fait miroiter pas mal de rencontres toutes plus ou moins utiles, et un certain nombre de rebondissements. Bon, en attendant c'est très joli en haute résolution, et en plus, ça a l'air jouable. Ça commence bien, et ça met en appétit pour le test. Allez Lara, on se voit le mois prochain. Tu passes à la casserole.

Pete Boule



Non, la bibliothèque d'Alexandrie n'a pas complètement brûlé.

NOCTURNE





1 PAIRE D'ENCEINTES « DIGITAL SOUND SYSTEM 80 »

Microsoft



DES JOYSTICKS «SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO »

+ 1 PC PROCESSEUR PENTIUM III/450

64 Mo de RAM
Disque dur 13.5 Go
Lecteur CD-Rom 6X
Carte vidéo 3D
Écran 15"...













Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR
GRAVE ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR VCC
SORTIE PRÉVUE
DÉCEMBRE 99





Killer Loop





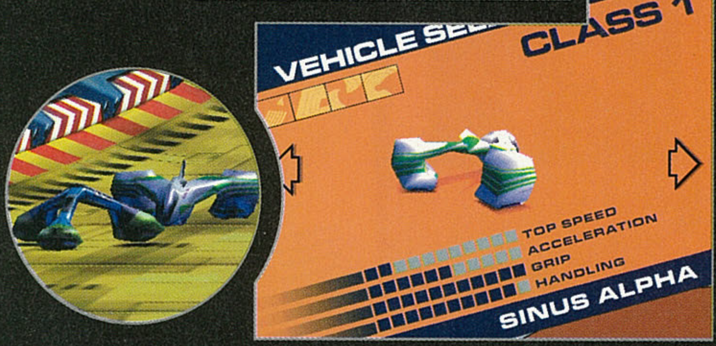
WipEout en aura fait, des émules. Je parie que Killer Loop ne sera pas le dernier de la liste à tenter de se lancer sur les traces d'un des plus célèbres jeux d'arcade. Le graphisme semble sympa, tout beau, sans clipping, et il devrait permettre d'admirer les nombreux niveaux des trois modes proposés. Mais on s'endort un peu sur ces circuits en boucle sans grand intérêt. Malgré les descentes vertigineuses et les virages sens dessus dessous, les surprises restent rares. On a parfois le sentiment de glisser sans vraiment maîtriser son engin et sans connaître le frisson de la course.
Cette première impression ne doit pas masquer les atouts de ce jeu. Le mode réseau, qui paraît bien plus alléchant qu'une partie en solitaire, l'apport d'armes à recomposer en fonction des bonus glanés le long de la course, et la particularité magnétique des véhicules (ils pourront se retrouver la tête en bas sans décrocher du plafond) vont peut être offrir au joueur le titillement nécessaire à l'éveil de nos sypnases.

Kika

La descente à pic : rien de mieux pour aérer votre matière grise et donner un sérieux coup de chiffon aux toiles d'araignées. ▶



Les véhicules ne ressemblent à rien de connu, mais comme dans tout bon jeu d'arcade, chacun d'entre eux possédera ses propres caractéristiques. Du jamais vu. ▼



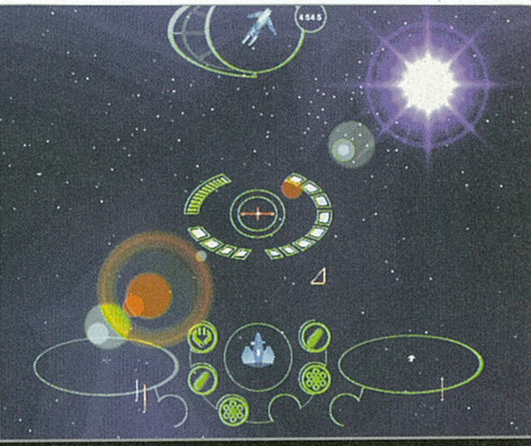


▲ *Des trois vues proposées, une seule permettra d'admirer le décor et d'avoir l'illusion de participer à une véritable course.*

Preview

SIMULATION DE COMBATS SPATIAUX
PC CD-ROM
ÉDITEUR
HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR TEAM 17
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 99



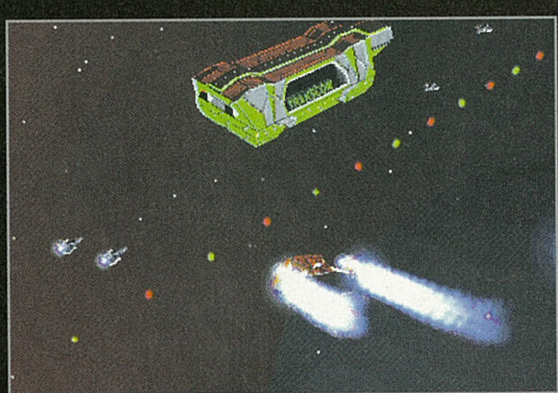


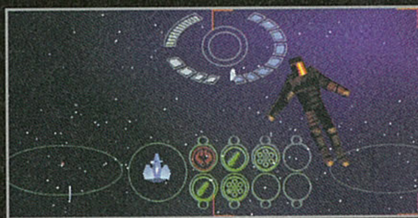
Phoenix

Tous les mois, à la rédac', il y a une preview maudite. Cette fois-ci, pas de chance, c'est sur ma poire que c'est tombé. Faut croire que Fishbone m'a refilé son fluide magique. Phoenix est une simulation de combats spatiaux développée par Team 17, une bande de codeurs vétérans de la grande époque de l'Amiga. Et Phoenix a accumulé les déboires : arrivé à la mauvaise adresse, un CD sur 2 qui plante, impossible à faire tourner en Direct3D... Bref, sans le PC polyglotte d'Ivan le Fou, il n'aurait jamais pu renaître de ses cendres.

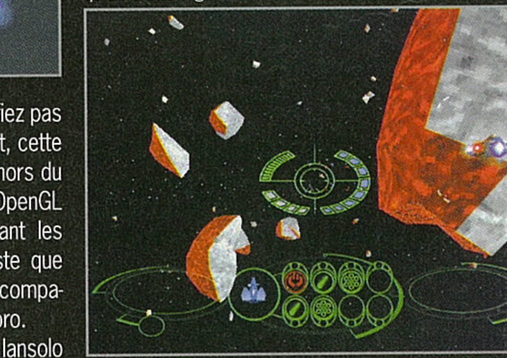
Du combat spatial : voilà un truc comme on les aime. Phoenix ne sera pas un simple shoot mais bel et bien une grande saga. Plongé dans le troisième millénaire, vous incarnez le lieutenant Beck, un officier de police intergalactique. Le pauvre Beck ne va pas bien. Depuis la mort de son ancien partenaire, il est rongé par la culpabilité. Aaah ! la franche amitié virile des pilotes de l'espâââce. Bref, c'est soixante-cinq missions qui nous attendent avec des objectifs variés. Cela ira de l'escorte de vaisseaux à des missions de reconnaissance, en passant par des duels mano à mano contre tout ce que l'univers compte d'aliens peu recommandables. Côté joujoux, Phoenix annonce des caractéristiques alléchantes. Il devrait nous permettre de piloter soixante-dix vaisseaux différents, que l'on pourra équiper avec une vingtaine de systèmes d'armes. C'est pas banal. Le réalisme du pilotage devrait aussi être géré de manière assez subtile, puisque les tirs ennemis entraîneront le dysfonctionnement des éléments du vaisseau, et les commandes se mettront à foirer progressivement. Toutes ces bonnes choses ne seront pas réservées à la campagne solo puisque Phoenix proposera également un mode multijoueur. Il sera alors possible de créer ses propres décors et objectifs pour s'affronter jusqu'à six joueurs en réseau local ou sur Internet. La folie du jeu en coopératif a aussi gagné Phoenix. On pourra donc piloter chacun son propre vaisseau, ou bien tous faire partie du même équipage en occupant chacun une place bien définie (commandant, tireur, etc.) Mais bon, on attend quand même de voir. Ce genre de fonctionnalité, on nous l'avait aussi fait miroiter pour X-Wing Alliance, et à l'arrivée, on n'avait rien vu venir.





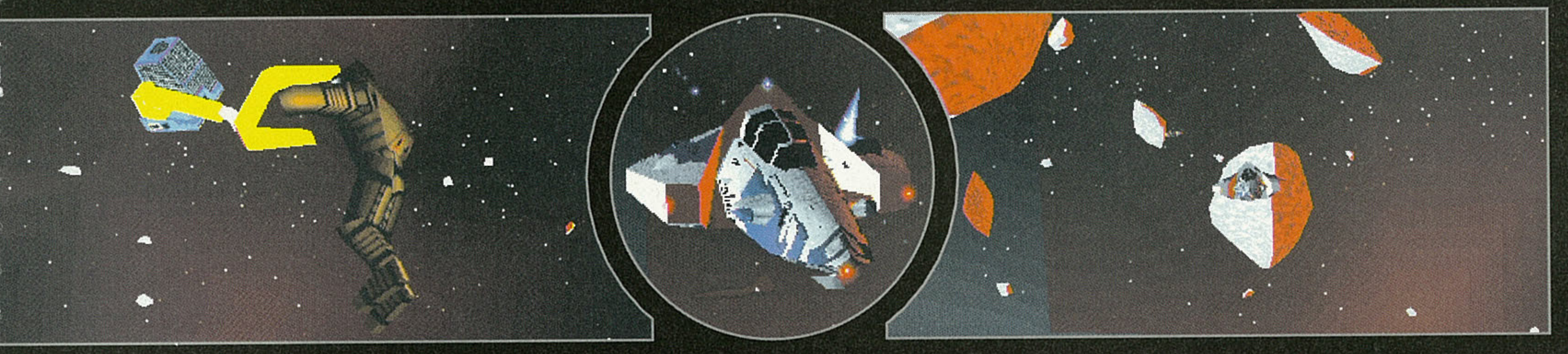


Ok, c'est pas joli, joli. On dirait un vieux soft d'avant-guerre. Normal, pour cette preview, Phoenix ne tournait qu'en mode logiciel.



Pour ce qui est de la réalisation graphique, ne vous fiez pas aux images de cette preview. Comme expliqué plus haut, cette version a catégoriquement refusé de fonctionner en dehors du mode logiciel. On peut espérer obtenir en DirectX et en OpenGL un rendu bien plus sympathique, le moteur 3D gérant les sources de lumière diffuses et le bump-mapping. Reste que Team 17 a encore du boulot pour rendre son produit compatible avec autre chose que les PC de tests de chez Hasbro.

Iansolo



Preview

COURSE DE MOTOS
PC CD-ROM
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR
ASCARON SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99

Là, c'est une moto qui fait un wheeling. ▶



Suzuki Alstare Challenge

Après Honda, c'est maintenant au tour de Suzuki de se lancer dans la folle aventure des licences officielles. Si cela n'a pas vraiment réussi à Honda, je me ferai un devoir d'attendre le test pour vous dire que cela risque encore moins bien de réussir à Suz'. Merde, je l'ai dit. Mais après tout, en ces temps apocalyptiques, nous ne sommes pas à l'abri d'un miracle. Bon, après une vague allusion à la valeur potentielle de ce truc, parlons-en quand même quelques secondes. Tout d'abord, que les choses soient claires comme de l'eau de gravier des Alpes : vous ne retrouverez ni les vraies écuries du championnat du monde de vitesse, ni les pilotes qui sont livrés avec (une centaine), ni même les vrais circuits. Pas de licence, pas de chocolat. Bon, il faut cependant dire que les développeurs ne se sont pas gênés pour s'inspirer largement de l'épreuve officielle. À ce titre, vous piloterez des 125, 250 et 500 cm³, sur 15 circuits (plus 4 circuits supplémentaires d'essais). Diverses conditions météo seront simulées, de même que les pannes et les arrêts au stand. Allez, on développera mieux le mois prochain. En attendant, ce serait sympa si vous pouviez aller à l'église du coin, afin d'allumer un cierge pour le salut de ce soft. Il en aura besoin.

Fishbone

▲ Là, c'est un jeu de motos sous le soleil.

▼ Là, c'est un jeu de motos sous la pluie.

Preview

SIMULATION DE BOXE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICRO APPLICATION
DÉVELOPPEUR MICRO APPLICATION
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99





▲ Le zoom vous permettra de mieux apprécier les effets picturaux de vos coups sur le corps de votre adversaire.

K.O. Boxing





Voilà longtemps qu'on n'avait pas vu un jeu de boxe sur PC. Micro Application, une boîte française, s'est lancé dans le développement du jeu de boxe de nos rêves. Cette fois, il ne s'agit pas d'un shareware, dont MA a le secret, mais d'un vrai produit, spécialement développé pour le commerce. Si vos rêves ressemblent à ça, vous vous rapprochez plus du cauchemar que du monde enchanteur de la boxe que vous avez toujours désiré. Le graphisme 3D est pourtant plein d'heureux présages mais le restant nous montre l'avenir sous un jour bien sombre. Les mouvements des joueurs paraissent bien lents, les coups manquent de rapidité et d'effets. Vous verrez bien l'œil de l'adversaire saigner, sa paume s'ensanglanter mais ce seront les seules réactions qu'il aura sous l'effet de vos coups. Où sont les joueurs pirouettant pour éviter les attaques, les allonges trop rapides pour être saisies par le regard et tout ce qui fait de la boxe un spectacle d'exception ? Ce ne sont pas les deux mastodontes en train de se dandiner sur le ring qui répondront à nos questions. Enfin, peut-être que le résultat final sera bien meilleur que ne le laisse supposer cette version bêta. Gardons l'espoir d'un avenir à la Ready to Rumble, le soft de boxe explosif qui sort sur Dreamcast.

Kika

▲ Vous pourrez personnaliser votre boxeur pour lui donner plus d'allant que ceux qui vous sont proposés.



▲ Quand ça finit comme ça, vous pouvez dire adieu à votre prime, à moins qu'on vous ait payé pour cela.



VOTRE joystick POUR 24 F au lieu de 38 F
C'EST POSSIBLE !



11 magazines
+ 11 CD-Rom PC
+ 11 booklets soluces

259 F
au lieu de 418 F soit
4 numéros gratuits !

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne pour 1 an (11 n°s) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
- ☐ Chèque bancaire ou postal
- ☐ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : ____ ____ ____ ____
Date d'expiration : __ __

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : _____ Ville : ....
Date de naissance : __ __ 19__
Ordinateur : ....
Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST308



Le script est accompagné des photos de chaque scène, ainsi que des liens offrant des précisions sur les éléments entrant en jeu.

La bibliothèque de photos est imposante, mais vous y trouverez rarement des documents inédits.

Star Wars Episode I, la magie révélée

EDITEUR : LUCASARTS

SUR PC CD-ROM

Alors que La Menace Fantôme n'est pas encore sortie en France, LucasArts se prépare à compléter son encyclopédie Star Wars, Le Mythe et sa Magie, en éditant, fin août, un nouveau volet sur son dernier film. Avis aux personnes n'ayant pas encore vu le film : évitez absolument cette encyclopédie si vous voulez conserver l'effet de surprise, car ce produit vous révèle les moindres secrets de sa conception et dévoile des parties importantes du film. Après vous être baladé dans ce soft pendant quelques heures, vous connaîtrez le film sur le bout des doigts (un quiz vous permettra même de vérifier vos connaissances). La Magie Révélée possède une partie importante des archives du dernier film de Lucas. Outre les planches de dessins, le script complet et tous les descriptifs technique et graphique, vous y trouvez de nombreuses scènes vidéo de quelques secondes directement issues de La Menace Fantôme. L'ensemble offre une vision complète sur la création du film et ses produits dérivés (il faut bien faire un peu de pub pour tous les gadgets en circulation). On vous y montre même les moindres détails sur les robes d'apparat de la reine, sa tenue du dimanche, celle des jours pluvieux, tout en restant soft (aucun renseignement sur sa nuisette ou ses dessous). L'accès à l'encyclopédie est clair, avec une interface pratique qui ne devrait poser aucune difficulté. Un plan général vous permet d'avoir un bon résumé de sa composition, tandis qu'un glossaire regroupe une base de données de plus de 500 entrées, le paradis pour un fan de la série.

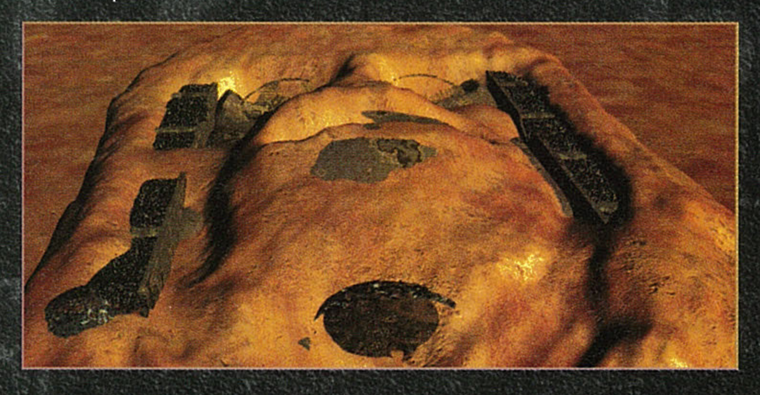


Cydonia

EDITEUR ALSYD
SUR PC & MAC CD-ROM



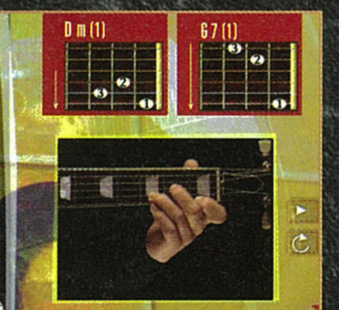
Depuis que les hommes ont réussi à envoyer un robot sur Mars, ils rêvent de fouler le sol de cette planète. Cydonia vous permet de réaliser ce rêve, en vous impliquant dans une aventure qui vous fera découvrir les traces d'une civilisation martienne disparue. Réalisée à partir des documents de la NASA et d'une bonne dose d'imagination, vous découvrirez un autre monde qui, un jour peut-être, sera la destination de vacances de la majorité des hommes. Ce produit, incorporant une partie des archives des missions martiennes, vous donnera envie d'aller voir, au-delà du jeu, ce qu'est la véritable planète Mars.



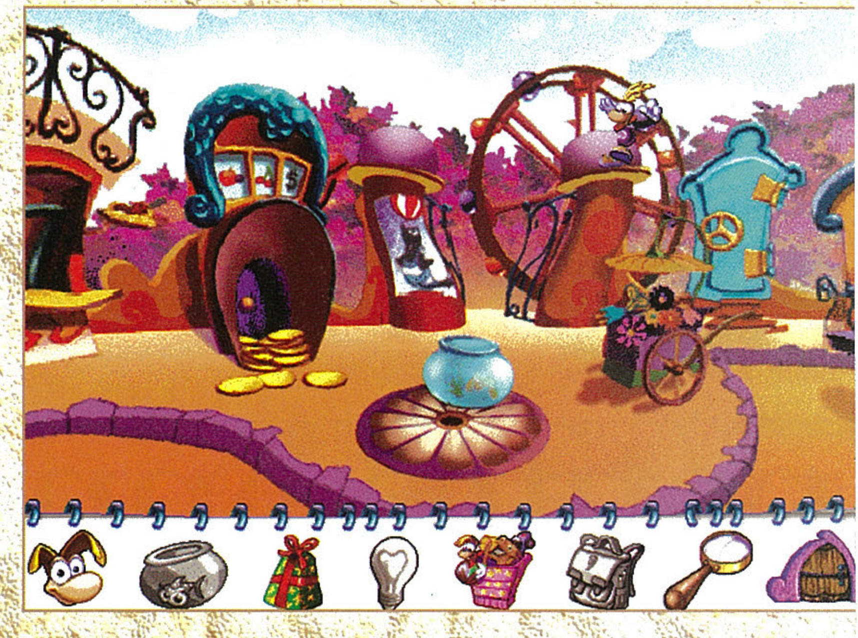
L'essentiel de la guitare

EDITEUR UBI SOFT
SUR PC CD-ROM

Si vous débutez une carrière de guitariste, voilà de quoi apprendre rapidement tout ce qui concerne cette petite cousine du luth. Au menu, bref historique, conseils d'entretien, tour d'horizon des différentes marques et styles d'instruments. Bien entendu, on retrouve également, puisque c'est là la vocation première du logiciel, les fameux cours en vidéo. Mêlant tablature et exemple par l'image, ce CD vous permettra de bosser enfin sérieusement vos accords et d'apprendre quelques morceaux. Détail sympa, le logiciel propose un accordeur électronique fonctionnant par le biais de la carte son.

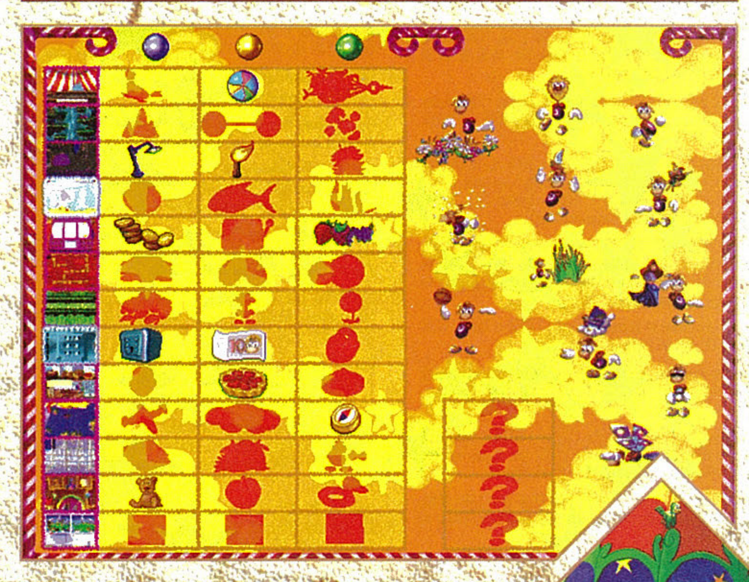






Rayman CP : calcul, lecture, anglais, créativité

EDITEUR UBI SOFT
SUR PC



Le héros du jeu de plate-forme préféré d'Ubi Soft est décliné à toutes les sauces. Cette version se présente comme un accompagnement scolaire des enfants de 6-7 ans. Sous forme de jeu, ce produit mise avant tout sur une bonne pédagogie pour amener l'enfant à des activités souvent perçues comme barbantes. Rayman est présent à chaque instant. Il explique clairement les manipulations à effectuer et fait, pour chaque exercice, une démonstration. L'attention de l'enfant est captée grâce aux nombreuses animations et à l'aspect ludique des activités. Pour éviter que les moments de moindre attention empiètent sur le travail scolaire, des jeux accompagnant les activités offrent des exercices récréatifs, en développant réflexes et logique. Des cadeaux pour chaque parcours sans faute encouragent aussi l'élève à aller plus loin et à augmenter le niveau de difficulté. En tout, 28 activités pédagogiques et 14 récréatives permettent à votre enfant de mieux assimiler les connaissances apprises en classe sans s'en rendre compte. Ainsi, grâce à Rayman, le jeune élève devient petit à petit un Jedi confirmé.

petites annonces

PA MODE D'EMPLOI

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès de qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez logiciels ou matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

VENTES PC

Dép 01. Vds P120 32Mo DD 1,2Go CD 8X écran 14" Mystique 220 4Mo carte son SB scanner Agfa 310 logiciel : Windows 95 + utilitaires prix : 2500F. Autre : vds N64 + 2 manettes + CM + jeux. Prix : 650F. Tél : 04 78 06 14 88.

Dép 14. Vds carte graphique 2D/3D Riva TNT (16Mo RAM, AGP 2x) prix : 400F. Tél : 02 31 80 79 63 ou e-mail : rico01@mail.cpod.fr.

Dép 17. Vds cm BX + PII 333 + 64 SDRAM + i740 + SB 128 : 2000F. Tél : 05 46 56 62 44.

Dép 24. Vds PC P133 + DD 850Mo + 32Mo RAM + écran 14" + CD 6X + carte son + HP 80W + jeux, le tout 2000F. Tél : 05 53 63 34 71.

Dép 25. Vds portable IBM Thinkpad 150MMX 32Mo 2Go HD CD 10X et 1,44Mo intégrés cg 2Mo c sound 12, 1" tft matrice active system sacoche chargeur + alim : 8500F avec port. Tél à toute heure 06 83 21 17 48. À bientôt.

Dép 26. Vends carte 3dfx2 12Mo : 600F ; carte ATI Xpert 98 8Mo : 200F, carte son Vibra 16 : 50F. Demander Kevin au 04 75 02 34 06.

Dép 31. Vds CD Pioneer 32X slot-in : 200F + DD 2,1Go : 500F + 3dfx Voodoo2 12Mo (orchid) : 450F. Contacter Xavier Tél : 05 61 87 96 50 (après 18h) ou kaar31@hotmail.com.

Dép 33. Vds 2 disques durs SCSI 2Go + carte SCSI Adaptec 1530 + donne avec lecteur CD Nec multispin 6X SCSI + 10 caddies 900F. Tél Patrick 05 56 98 03 15 après 20h de préférence.

Dép 38. IBM neuf K6 300MHz + 48Mo RAM + DD 6,4Go + ATI 2x + Sound Blaster PCI 256 + CD 32X + clavier + souris + enceintes + écran 15" + manette Gamepad Microsoft + Win98 + logiciels. Prix : 5500F. Tél : 04 76 98 45 56 demander Charles (message).

Dép 38. Vds CD Creative 24X : 200, ATI@Works AGP 8Mo : 200F, processeur P90 Intel : 150F, 2x barrettes mem 8Mo 64p STD : 200F les deux. Pascal 04 76 92 07 74 ou wolfy2@ multimania.com ou http://www.multimania.com/ wolfy2.

Dép 38. Vds processeur PI 266MHz + ventilo : 450F et Matrox G100 8Mo AGP : 250F. Tél : 04 76 98 00 60 après 19h.

Dép 39. Carte graphique pour bus VLB (only) 2Mo minimum si possible 4Mo et 64 bits. Tél : 03 84 71 51 62 ; e-mail : lesourdr@aol.com, (prix correct).

Dép 40. Vds carte son Home Studio Pro + logiciel : 1000F + Yamaha db 50 XG (carte fille pour Home Studio Pro) 500F tout en très bon état. Demander Mathieu après 17h au 05 58 51 05 81. Urgent !

Dép 45. Vds carte 2D/3D Maxi Gamer Xebtor (Riva TnT2, 16Mo RAM). Prix : 600F à débattre. Tél : 06 83 26 45 20 ou demander Frédéric au 02 38 32 52 48.

Dép 57. Vds 4 barrettes de 16Mo EDO RAM + carte mère Asus TX97-E bon état. Prix : environ 100F la barrette et 200F la carte mère. Contacter Mr Zaugra, Tél : 03 87 80 50 53.

Dép 59. Vds souris Logitech Wheelmouse USB toute neuve 3 boutons + molette avec pilotes : 150F. Tél : 03 20 42 08 16 (prix neuf 250F).

Dép 60. Vds 3dfx : 150F, 2x16Mo RAM EDO : 100F, Cyrix 166 + cm + carte graphique : 400F. Tél : 03 44 22 16 80.

Dép 62. Vds P150 Intel + écran 14" + 48Mo EDO + DD 1,2Go + cv 4Mo + carte son + CD 8X + souris + clavier + enceintes. Prix à débattre. Appeler Adrien au 03 21 58 53 30.

Dép 62. Vends lecteur DVD-rom Hitachi 24X-4X. Neuf jamais servi : 950F. Contacter Samuel au 03 21 77 02 49 après 18h ou samuel.devrierse1@libertysurf.fr.

Dép 63. Lecteur CD Pioneer 24X SCSI slot-in. Tél : 04 73 26 94 88.

Dép 68. Vds 3dfx Voodoo3 3000 16Mo, 333 M/texel par seconde 750F Tél : 03 89 48 81 89 demander Thomas.

Dép 69. Vds ATI All in Wonder Pro 8Mo 400F à débattre, vds Diamond Monster 3D2 8Mo 400F à débattre, carte SCSI Advansys 100F à débattre. Carte réseau ISA 50F. Pierre-Yves au 04 78 46 39 70, pyms1@libertysurf.fr, 06 10 68 27 56.

Dép 69. Vds lecteur Zip Iomega 100 port parallèle + 7 disques dont celui d'installation, le tout 900F. Contacter Fabien au 04 78 15 90 62 après 19h.

Dép 70. Vds cm AT Hot555 3 ISA, 3 PCI, 2 USB, pour Pentium jusqu'à 200MHz : 200F + carte vidéo Cirrus Logic GD5446 1Mo ext. 2Mo avec drivers : 50F. Tél : 03 84 32 41 54.

Dép 73. Vds Maxi Gamer 3dfx tbé dans boîte : 300F. Maxime au 04 79 32 82 33 ou nimportequoi@free.fr.

Dép 75. Vends carte ATI All In Wonder 8Mo PCI et carte 3dfx2 12Mo demander Lucien au 06 83 62 72 65 de 9h à 21h.

Dép 75. Vends PC complet PII 233 + écran 17" + 131Mo + disque dur 6Go + carte son + ATI Rage Pro 32Mo + CD 40X SCSI + graveur SCSI 2X + souris + clavier. Le tout bradé à 10000F + jeux. Tél : 06 17 01 07 56.

Dép 75. Vends graveur CD-RW Sony CRX100E neuf inscription 4X, lecture 24X, réinscription 4X : 1599F jamais ouvert (offert et j'en avais déjà un). Contacter David au 01 45 55 81 86.

Dép 75. Vds RAM EDO 6 barrettes de 8Mo (80F la paire) et 2 de 4Mo (40F la paire) + DD IDE West Digital 1,5Go 100F ou 1Go 50F (dép 75 ou 92 SVP). Tél : 01 47 47 18 87 (Thomas).

Dép 75. Vds carte mère DFI boîte + driver : 200F + carte graphique DFI Trident boîte + drivers AGP : 125F + carte SCSI1 VMAX : 75F. Tél : 01 53 76 16 04, demander Florian ou joeytri@aol.com.

Dép 75. 'lut ! Vds imprimante Stylus Color Esc/P2 avec doc et cartouche neuve : 500F (bon état). Vds Joystick Flight Leader Fun Access avec le livret : 100F (très bon état). Tél de suite au 01 42 28 76 67, Guillaume.

Dép 75. PII 300, 4,3Go, 64Mo RAM CSVGA Xpert98 modem CD 32X son Vibra 16 Win98 antivirus Norton Weblam écran 15 jeux : 6000F. Tél : 01 45 39 12 71 répondeur.

Dép 75. Vds P166MMX 64Mo SDRAM 3,1Go disque dur 3dfx2 Diamond Monster écran 17", Photoshop 4.0, Win95, Word97, Excel97 + jeu. Prix environ 5000F sono 2 enceintes + caisson Alex189357@aol.com. Tél : 01 40 34 72 70.

Dép 75. Vds P200MMX 48Mo RAM EDO + DD 2,5Go + CD 24X + carte son 16bits + carte vidéo Riva TNT Velo 16Mo + écran 17" + imprimante Epson Color + jeux : 4500F. Contacter soir au 01 56 23 03 21.

Dép 77. Vds 2x16Mo RAM EDO : 100F et 2x32Mo SDRAM (66MHz) : 250F. Tél : 01 64 06 41 15 à Julien après 18h.

Dép 77. Vends Pentium 166 + DD 1,7Go , CD 12X, écran 14" Targa 48Mo RAM, carte 3dfx Voodoo2 8Mo, scanner Canon Win95 + jeux. Tbé. Prix : 4000F. Tél : 01 64 08 93 33.

Dép 77. Vends carte TNT 2 Xentor Ultra 32Mo 800F. Demander Mickael au 01 60 08 51 51 ou 06 09 07 01 73.

Dép 78. Dép 51. Vds Kit 4.1 Creative pour carte son 3D 500F. Boîtier + cm Asus TX97E + K6 233 + SB AWE 32 PnP 400F à débattre. Tél : 01 39 24 09 73 le soir ou babel.dream@hotmail.com.

Dép 78. Vds PII 400 (ou 448), 128 SDRAM, 13Go, TNT2 32Mo Xentox, SB Live, 40X, Phillips 15", prix : 7500F. Vds Banshee 16Mo AGP 450F. Pour toute demande, contacter David au 01 30 50 16 57 (répondeur si absent).

Dép 78. Vds carte son Sound Blaster PCI 64 : 100F neuve et carte graphique Matrox Mystique 2Mo : 70F. Demander Yoann au 01 39 72 67 79 à partir de 19h.

Dép 79. Vds cm + P120 : 500F, Hitachi 15" 0,23 garantie 2 ans : 1450F à deb, carte S3 Trio : 120F, CD 16X : 120F, disquette : 40F, DD Quantum Fireball 3,5Go : 800F, modem USQ 56K Pro : 850F, anciens n° Joystick : 500F à deb. Le tout à 3000F. Jérôme au 05 49 09 68 39.

Dép 80. Vds carte graphique Intel 740 8Mo AGP 2x + drivers 150F. Vds graveur Mitsumi CR4801TE 4x8X + 50FT gravure 1200F à débattre. Tél vite au 03 22 45 41 17 le soir. Demander Thomas.

Dép 83. 3dfx2 Creative 12Mo : 450F 3dfx2 Diamond 8Mo : 400F volant Guillemot Force Feedback : 550F modem USR message 56K : 500F Rage Pro : 250F. Mr Ghizzoni Olivier, Centre Hospitalier, 83 170 Brignoles.

Dép 84. Vds P200MMX 48Mo DD 1,7Go CD 16X écran 15" Cromaclear, carte vidéo Banshee 16Mo, carte son 16bits tbé. Le tout : 3500F avec logiciels. Tél : 04 90 30 57 27.

Dép 87. Vds modem US Robotic 56K Professional message 450F, recherche 64Mo SDRAM 100Mhz moins de 300F. Tél Jean-Loup 05 55 68 79 39 ou tedrs@aol.com. Vds N64 + manette et jeu : 400F.

Dép 91. Vds carte mère + CPU 233MMX : 400F, 2x16Mo EDO : 150F, carte 3dfx : 150F. Contacter David au 01 60 82 62 41.

Dép 91. Vds ECS P6LX + PII 233 + Riva128 : 600F, Asus P5A + K6II 300 + 32 SDRAM + ventilo : 900F, Tekram P5VP3 : 200F, Mystique 4Mo + 3dfx I 4Mo : 400F. Contacter Éric au 01 60 79 20 77 ou thedech@innocent.com.

Dép 91. Vds PII 300Mhz + cm Asus P2B + ATI Xpert 4Mo AGP + Voodoo2 + 64Mo RAM + lecteur CD Pioneer 24X « slot in » : 2500F, vente séparée possible. Tél Thomas au 01 64 58 70 16 ou par mail : tomraguet@post.club-internet.fr.

Dép 92. Vds Cyrix 200Mhz + carte mère + 32Mo SDRAM + DD 2,5Go + carte vidéo S3 Virge 3D 4Mo + CD 8X + écran 14" + tour : 2000F. Tél Sébastien au 01 47 84 96 58 ou melouki@hotmail.com.

Dép 92. Vds carte mère Tekram, format baby, AT et ATX, 1 AGP - 4 PCI - 2 ISA : 350F. Carte réseaux Power Nic ISA : 80F (elle est neuve). Possibilité de débattre. Contact Gabriel au 01 47 61 04 36.

Dép 92. Vends 64Mo EDO 4x16 : 300F. Appeler Marc au 01 47 69 14 20 e-mail : atarral@club-internet.fr.

Dép 92. Vends AMD K6-233 apr. Faire offre sur e-mail : mbordoni@hotbot.com.

Dép 93. Vds cm Asus PIP55 (3 ports Isa/4 ports PCI) + CPU Cyrix 150 cadence à 200MHz + carte graphique PCI S3 trio 1Mo + 24Mo RAM EDO + imprimante N&B Citizen 120D + le tout à 500F. Tél : 01 48 38 68 25 demander Pascal après 18h00.

Dép 93. Carte mère Asus TX97X + 64Mo SDRAM + K6/233 950F Matrox Millenium 4Mo 200F, Miro PCTV 550F. Modem US Robotics message modem 600F. Tél : 01 41 50 25 95, demander Bruno ou Seb. E-mail : ouistitim@worldonline.fr.

Dép 93. Vds lecteur de disquette 3,5" 1,44Mo 50F et 1 DD 2,1Go 450F. Tél : 06 12 75 36 28 ou tutinax@hotmail.com.

Dép 93. Vds cm Asus TX97X + K6 233 + 64Mo PC 66 1100F - Vds Matrox Millenium 4Mo 200F. Vds Miro PCTV 600F. Vds Modem US Robotics 56K message modem 600F. Vds Voodoo3 2000 PCI 700F. Vds SB Live 900F. Mr Jean-Sébastien Gauchevertu, 52 rue René Camier, 93 000 Bobigny.

Dép 94. Vds carte MpegII Real Magic : 300F neuve, 2x16Mo EDO : 220F, S3 Virge Dx 4Mo 100F, DD WD 600Mo 100F, cm bi-Pentium Pro 600F tbé, 4x4Mo EDO 100F, boîtier AT grand tour 120F. Possibilité négocier. Tél : 01 45 97 36 73 (demander Araouka).

Dép 94. Vds PII 350Mhz 64Mo SDRAM PC 100 14" i740 8Mo CD 24X DD IBM 10,1Go carte mère Abit Bh6 boîtier ATX cs SB. Prix : 4500F. Tél : 01 49 80 51 37. Demander Gary.

Dép 94. Vds volant PC Thurstmaster T2 état neuf 300F. Tél Jean-Michel 01 48 99 11 86.

Dép 95. Vds PC complet : P120, carte mère 16Mo EDO, moniteur 14", carte son graphique et 3dfx maxi tour, DD 2,1Go : 2000F négociable. Tél : 01 39 95 15 99 jjmidi@club-internet.fr.

Dép 95. Vends mémoire EDO : 2x8Mo en DIMM + souris le tout 200F (urgent) à débattre. Tél : 06 82 07 96 63 demander Michaël (après 18h).

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 109 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES



LA SIMULATION OFFICIELLE
DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE VITESSE

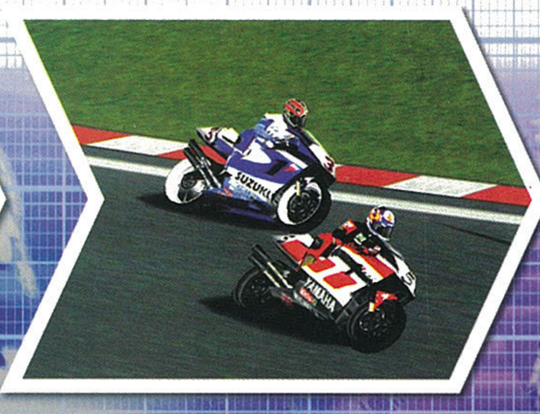


GP500

- Incarnez l'une des 24 stars mondiales de cette prestigieuse catégorie : Doohan, Crivillé, Biaggi, Kenny Roberts Jr. et tous les autres.
- Retrouvez les 14 circuits officiels de la saison 1998.

Joystick 91% - Megastar
"Ce jeu est un petit bijou, beau, bien réalisé et accessible."
PC Soluces : 93%
"GP 500 est sans aucun doute possible le meilleur du genre"
Gen4 : ** , PC Jeux : 84% , PC Team : 90%**









www.grandprix500.com







www.ubisoft.fr



